

SHADOWRUN
El mito del rol en exclusiva para Xbox 360

ESPECIAL CYBERPUNK
CHIPS + CARNE + REALIDAD VIRTUAL + FUTURO LOCO

VERSIÓN 1.0 Nº 174
ABRIL 2007 · 1,95 EUROS.
CANARIAS: 2,10







GRUPO ZETA
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE | PS3 + XBOX 360 + Wii + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GAMEBOY ADVANCE + RETRO

1'95 EUROS

exclusiva mundial

manhunt 2

PATIENT: 197810374 PREJDO 5270134

Se te meterá en las entrañas

¡REGALAMOS MÁS DE 50 JUEGOS!

ESPECIAL
ULTRAVIOLENCIA
Japonesitas en peligro
D • SplatterHouse
Clock Tower • Thrill Kill
The Suffering



COMIC-CON ¡TEBEOS POLIGONALES!
The Darkness + Los 4 Fantásticos y Silver Surfer

SÚPER DESCUENTO



S U P E R N U E V O

SPIDER-MAN 3 • DRAGON BALL Wii • THQ GAMER'S DAY

STAFF

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Selgas, Juan Carlos Caballero
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra

Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Marcussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkorkarn. Tel: 662 938 61 88

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7. Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17209-92 Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ESTAMOS EN EL AIRE



Dejad que os cuente una historia de mal rollo: cuando yo tenía unos diez años, era el típico niño al que todos pegan. Era más alto de lo normal, llevaba gafas, y leía tebeos y veía películas de terror que provocaban la burla de mis compañeros y el espanto de las chicas. Mis padres no trabajaban en Kenia ni eran especialistas de películas de acción: mi vida, desde que recuerdo, ha sido en el mejor de los casos, tranquila como una balsa de aceite. En el peor, un rosario de mediocres collejas por parte de los que se creían más listos y mejor preparados.

Por eso, siempre he sido adicto a la simulación de emociones fuertes. Las películas más grotescas, la música más ruidosa, los tebeos más impactantes, los libros más necios o los videojuegos más violentos me han sacado de una realidad mediocre y asfixiante, llena de horarios, compromisos, decepciones y tonterías. Y por simulación de emociones fuertes entiendo salvar a la chica, pero también apuñalar al jefe, romper las piernas de mis enemigos y devorar sus pulmones. Placeres que normalmente no nos podemos permitir, pero que tampoco podemos permitirnos sepultar. Porque hacen úlcera. O traumas. O úlceras traumáticas, que son las peores. Nuestro número de **Xtreme** de este mes lo hemos dedicado a esas pulsiones que solo un imprudente puede presumir de no poseer. Y lo hacemos con una exclusiva mundial, la del primer vistazo a ***Manhunt 2***, secuela de uno de los juegos fetiche de nuestra redacción, odiado por muchos, comprendido por unos pocos, y en cualquier caso, símbolo bien claro de los tiempos que vivimos. Lo completamos con unos cuantos reportajes sobre violencia poligonal, un repaso a algunos clásicos del desmembramiento y, claro, nuestras secciones habituales. Que este mes vienen, como no podía ser de otro modo, especialmente viscerales. Cuidado con las salpicaduras.





SUMARIO



#174
ABRIL
2007

Adrenalina en código binario para mortificar almas mansas; eso es lo que nos ha mostrado este mes Rockstar London en la secuela de uno de los títulos más polémicos de los últimos años, que promete continuar por la misma senda de diversión y acción salvaje que su antecesor.

DEAD HEAD FRED

_STAN BY

DETECTIVE HARD-BOILED Y ZOMBIES PUTREFACTOS. SI ESTO NO ES SUFICIENTE PARA ERIZAR EL VELLO DE LA NUCA, AÚN HAY MÁS: DETECTIVE HARD-BOILED SIN CABEZA Y ZOMBIES PUTREFACTOS. AHORA SÍ, ¿EH?

Cuando **Hasbro** cerró el estudio americano **MicroProse** en el año 2000, sus integrantes decidieron que trabajaban demasiado bien juntos como para dejar de hacerlo. Así que fundaron **Vicious Cycle**. Visto lo visto, vamos a tener que estar agradecidos: **Virgin Play** publicará en junio en España su nuevo juego para **PSP**, ***Dead Head Fred***, que para qué negarlo, de momento tiene todas las papeletas para ponernos a mil.

Dead Head Fred se ambienta en unos alternativos años 40, en la ciudad de Hope Falls, arruinada por una radiación que devuelve a los muertos a la vida -ya sabéis, esa clase de vida- y provoca horrendas mutaciones en los vivos. Fred Neuman, un detective privado contratado por una misteriosa dama -ya sabéis, esa clase de misteriosa dama-, acaba siendo asesinado, resucitado y privado de su cabeza, sustituída por esa jarra llena de líquido y cerebro flotante que veis a la derecha. Comienza así su propia búsqueda de explicaciones y, sobre todo, venganza, en lo que pinta como una interesante mezcla de géneros (*novela negra hard-boiled meets horror zombie*) muy *tongue-in-cheek*, que dicen los anglosajones. Paródica, vamos. El principal *gimmick* del juego es en sí mismo una declaración de principios de su humor negro y revoltoso: Fred Neuman, en su loca *vendetta* particular, además de los típicos combos cuerpo a cuerpo, podrá colocarse varias cabezas complementarias (hasta un total de nueve) para usar las habilidades únicas de cada una. Estas van desde el escupitajo óseo (hasta que no queda craneo que lanzar) a la dureza extrema para atravesar paredes o golpear enemigos. Otras pueden inflarse para permitir el vuelo o llenarse de líquidos varios. Vamos, que te hará perder... no, me niego a hacer ese chiste.

SI CAMBIAR DE SOMBRERO NO BASTA, USA LA CABEZA



TIKI, TIKI Si a mi me robaran la cabeza, también me agenciaría una que diera miedito y pavor

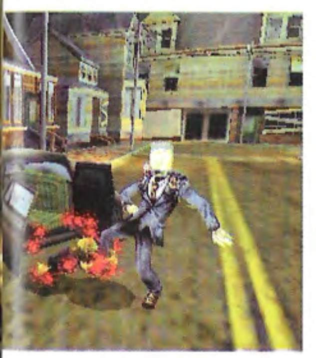
E-MAIL DE LOS RUMORES

//LA WII POR LOS SUELOS_ En el buen sentido. Se viene comentando que Nintendo podría relanzar Wii en primavera, añadiendo, a una nueva gama de colores, una interesante bajada de precio: de 250$ a 200$. Y el resto de compañías, temblando, oiga.

//HÉROE DE LA GUITARRA_ Activision España mantiene un cuestionario en su página web acerca de Guitar Hero II. Una de las preguntas es si al usuario le interesaría un Guitar Hero con canciones españolas. Y la imaginación (y el terror) se disparan.



ESAS MANITAS. No, no le está estrangulando...





PARACETAMOL, POR FAVOR Eso mismo, eso mismito que está haciendo Fred a la izquierda, quisiera hacer yo en un día de ésos de migraña criminal_



FIESTA TROPICAL Cuando uno intercambia cabezas sin parar, tiene que poder permitirse un momento de relax. Dejadle en paz_







ESAS MANITAS 2. Ya os lo decíamos...

MARC ECKO, A POR CACHO

Marc Ecko, el diseñador de ropa urbana, tras el éxito del Getting Up de Atari, ha decidido seguir el camino del videojuego. Para lo cual ha creado el estudio Marc Ecko Entertainment, enfocado a «crear, financiar y desarrollar propiedades interactivas». Vamos, que el hombre ha visto que, efectivamente, en este mundillo hay dinero. Y bien que hace. «Trabajaremos con visionarios del medio para [crear] juegos ingeniosos». ¿Visionarios? Bueno, hombre, tampoco hace falta dramatizar, Marc.



LA SEMILLA DEL TRÉBOL

Todos aquellos que lamentaron el cierre por parte de Capcom de Clover Studios, venga, dejad de lloriquear. Atsushi Inaba (Viewtiful Joe) y Hideki Kamiya (Devil May Cry), quienes habían abandonado Clover poco antes de la hecatombe, han unido fuerzas con Shinji Mikami (Resident Evil) para formar un nuevo estudio. Seeds se llama la criatura y tiene a Inaba como presidente. Y, si os fijáis en su web (www.seeds-inc.jp), todas esas crucetas... ¿no parecen tréboles?

WIPEOUT EN PLAYSTATION 3

Según ha confirmado Clemens Wangerin, director de desarrollo de Sony en Liverpool, a la revista británica Develop Magazine, hay una versión de WipEout para PlayStation 3 en camino. Esta entrega para la consola de nueva generación hará uso extensivo de las capacidades del Sixaxis y tendrá «tal vez, multijugador on-line y contenido descargable». Al final los rumores resultaron ser ciertos.



//PSP REDUX_ Es un rumor insistente: PSP2 está en camino. Y sigue avivándose con estudios third-pary que, supuestamente, están retrasando sus títulos para coincidir con un posible lanzamiento. Hablan, incluso, de pantalla táctil. No les vendría mal, no.

//NINTENDO DS KING SIZE_ Y hablando de portátiles, Nintendo DS no está exenta de rumorología. Ya hace tiempo que se habla de un posible nuevo rediseño de la consola que aumentaría otra vez el tamaño de su pantalla: de 3 pulgadas a entre 3.5 y 3.8.

THE ZONE

_IGNACIO SELGAS

El tutorial infinito

En 2002 la compañía británica Terrorvision lanza al mercado The Adventures of Turd, una irregular aventura en primera persona caracterizada por un manejo especialmente realista del ávatar. El juego es retirado de las tiendas en tan solo dos semanas dadas las escasísimas ventas. La prensa especializada critica su caótico argumento, su confuso sistema de manejo y sus numerosos bugs. Pero un aspecto concreto del juego es atacado con especial saña: The Adventures of Turd comienza con un tutorial interactivo sumamente largo que, pese a ser muy novedoso para la época, resulta extremadamente tedioso. El jugador se ve obligado a aprender todos y cada uno de los muchos controles que manejan a Turd, participando en inevitables y absurdas pruebas tales como disparar a unas dianas estáticas, apilar unas cajas o quitarse y ponerse un traje de combate. Son muchos los que abandonan la fallida aventura antes incluso de completar el tutorial.

Algunos meses después el grupo de hackers y modders holandeses The Sniffing Glue, utilizando el motor 3D del juego original, desarrolla su proyecto de modificación The Nonadventures of Turd, una pieza a caballo entre el arte electrónico y el videojuego conceptual en la que el jugador maneja a Turd llevando a cabo las más triviales tareas en una especie de tutorial continuo e interminable. El jugador aprende a ponerle los pantalones a Turd, a lavarle los dientes, a sacar la basura... y a disparar a montones y montones de cajas: ya no hay juego, todo es aprendizaje. La pesadilla de muchos jugadores, materializada. Sin embargo, al tercer día de liberado el proyecto el servidor del grupo de modders se colapsa: la demanda del tutorial-juego es brutal. Industria y prensa están sorprendidas: al parecer, a un considerable sector de los jugadores le encanta que le enseñen a manejar un maldito muñeco. Los titulares no tardan en llegar: «¿El fin de la jugabilidad?» Terrorvision demanda al grupo de modders holandeses y desarrolla su propia versión del concepto ganador: Turd's Infinite Tutorial. El juego es un éxito de ventas absoluto.

Por supuesto, nada de esto es real. El concepto de tutorial infinito es, de momento, algo que sólo existe en las pesadillas de jugadores enfermos... como yo. Sin embargo, cada vez que cargo un juego nuevo y, en lugar de permitirme comenzar a partir jetas de inmediato, se me obliga a saltar unas estúpidas vallas, romper unas cajas, agacharme y levantarme, encender la linternita... aprieto los puños, y miro a la caja del juego deseando que allí crezca un enorme, gordo y denso manual de instrucciones. Como los de antes. Y que le den al maldito tutorial.



VAMOS AL CINE La comunidad virtual de usuarios de PS3 tendrá a su disposición salas de cine y espectáculos_

PLAYSTATION HOME

EN LA PASADA GAME DEVELOPERS CONFERENCE, SONY PRESENTÓ SU FLAMANTE NUEVO INTERFAZ VIRTUAL DE PLAYSTATION 3.

_STAN BY

Y ya hay quien se ha apresurado a hablar de **William Gibson** y sus visiones de ciberrealidad. Y **William Gibson** ya se ha apresurado a decir que a él que lo dejen en paz, que lo suyo no es esto: «*Intersticial, tiene que ser intersticial*». Y disidente, no confundan churros con merinas. Sea como fuere, **Home** ya está preparado para las primeras betas (cerrada a partir de abril -15.000 usuarios- y abierta desde agosto -unos 50.000 usuarios-) y su posterior lanzamiento en octubre. La pregunta, claro: ¿qué es **Home**? Se trata del interfaz que **Sony** ha creado como lugar de encuentro *on-line* de su nueva consola. La diferencia principal con los empleados en otras consolas es que se trata de un espacio virtual social, donde cada usuario se moverá y relacionará con otros usando un avatar. Desde esta ciberrealidad (que ya se ha comparado con *Second Life*, y a quien suscribe se le antoja básicamente como un MMORPG sin *quests* ni combates), cada usuario tendrá acceso a demos de juegos, secciones de arcade y diferentes eventos (desde presentaciones a, auguran, retransmisiones en directo). **Home** se dividirá en espacios regionales por los que uno podrá moverse andando o mediante motores de busqueda, así como desplazarse globalmente. Cada usuario podrá customizar su avatar y también su apartamento privado con mobiliario que, más adelante, también podrá subastar. Entre salas de minijuegos y espacios para distribuidoras y comercios, lo más esperado, no obstante, es la sala de Trofeos: sí, los Achievements llegan a **PS3**.



A LA CAZA DEL TROFEO El Hall of Fame expondrá los trofeos de todos los juegos del catálogo, para estimular a los jugadores_



WEB DEL MES

GIRLS OF '64 (GIRLS.C64.ORG)

Culos, tetas y pixeles. Una combinación que a ratos resulta encantadora, y por momentos atroz. Pero a la que todos nos hemos asomado. De tapadillo, claro. Girls of '64 es una tremebunda colección de material pixel-pornográfico en torno al Commodore 64. En esta página podrás encontrar desde juegos infaustos, pero de encanto descacharrante, como Attack of the Mutant Pricks o Girls They Wanna Have Fun, a demos y homenajes varios inspirados en la batería de juegos guarrillos que surgieron para el C64.





CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

HALO, DOLLY!

He jugado al Halo hace poco. Al principio se mezclaban las ganas de acabármelo y el interés por identificar qué había hecho a ese juego el fenómeno que acabó siendo, cuando, en un principio, no conseguía abrumarme de la manera en que lo hizo, por ejemplo, el consabido Half-Life. Más adelante, a partir de la hora de juego más o menos, sólo pensaba en acabármelo. Un año después, no sólo recuerdo habérmelo acabado, sino que recuerdo todo lo que me llevó hasta ese punto. Gracias a una trama sólida, regida por unas leyes de causa-efecto que marcan el rumbo de cada una de las fases, en las que siempre cambia la motivacion del personaje. ¿Sabían que los buenos guiones se recuerdan mejor que los malos?

La función del guión en un shooter es travestir la misión del jugador de avanzar desde un punto a otro, y justificar dramáticamente el incremento de dificultad. En otras palabras, ayudar a disimular el defecto del que padecen el noventa por ciento de los juegos de este género: la reiteración.

En Halo el guión no sólo atenúa la sensación repetitiva, sino que da cancha a sus diseñadores para repetir elementos a lo loco. Es asombroso, todos los decorados de Halo se repiten y nadie se queja ¿La razón? Las excusas argumentales para «regresar a» son sólidas y van mucho más allá de «ahora necesitamos la cuarta vara de Ohhomstsr».

No me pidan más ejemplos de casos similares en otros videojuegos porque no llegan a cinco (y dos de ellos son los dos Max Payne). Incluso juegos «de guión» como 24, Fahrenheit o los Metal Gear Solid caen en trampas, incorrecciones, pérdidas de credibilidad, giros previsibles y caídas de ritmo que no consentiríamos en cine o televisión. Porque a veces nos conformamos con que la historia bajo la partida se limite a dar una dimensión humana, un «Luke, yo soy tu padre» más o menos apañado. Y para eso, créanme, mejor nada.

LA ANTERIOR GENERACIÓN FUE UN PASEO PARA NEVERSOFT Y SUS TONY HAWK'S, PERO ELECTRONIC ARTS ESTÁ A PUNTO DE PLANTARLE CARA EN XBOX 360 Y PS3... Y DE QUÉ MANERA.

_MELONGASOIL

SKATE
A TONY HAWK LE ENCANTARÁ

El género de la tabla necesitaba algo nuevo, más real y que se alejase lo suficiente del concepto típico de la saga *Tony Hawk's* como para no parecer una copia. **Electronic Arts**, por extraño que parezca, es la compañía encargada de crear un título original, de gran factura técnica y dirigido casi en exclusiva a los *hardcore gamers* y, sobre todo, a los *skaters* aficionados a los videojuegos. Y es que **Skate**, tal y como nos mostró **Jay Balmer** (productor asociado del proyecto) en su reciente visita a Madrid, es un título creado por patinadores para patinadores, con el objetivo de ofrecer la experiencia más cercana posible al *skate* real. Los treinta años que lleva **Balmer** montando en monopatín han servido para crear un sistema de control y un planteamiento que difiere, en la medida de lo posible, del de la saga *Tony Hawk's*. El stick izquierdo inclina al patinador en la posición deseada y el derecho es el control de la tabla; manteniendo pulsado el stick derecho hacia abajo y empujando, de golpe,

UN POTENTE MOTOR FÍSICO ES LA BASE GRÁFICA Y JUGABLE DE SKATE.

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON
LOST IN TRANSLATION - EL VIDEOJUEGO

_NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN

_GÉNERO
MACHACATECLAS
_COMPAÑÍA
FOCUS GAMES
_PROGRAMADOR
COPPOLE POSITION
_JUGADORES 1
_MISIONES 8
_NIVELES DE DIFICULTAD
45
_TEXTO/DOBLAJE
TODOS LOS IDIOMAS COOL DEL MUNDO
_GRABAR PARTIDA
SÓLO EN NUESTROS CORAZONES



Casi todos pensábamos que una adaptación al videojuego de la película *Lost in Translation* iba a derivar en una variante de las aventuras gráficas que recogieron en su seno sagas como *Leisure Suit Larry*, con **Scarlett Johansson** como trofeo final. No ha sido así: los creadores han decidido resucitar uno de los géneros más olvidados de la industria: los machacateclas.
Hasta finales de los ochenta fue habitual toparse con juegos en los que había que demostrar nuestra habilidad a la hora de apretar botones o agitar el joystick a gran velocidad. Estos títulos establecían un juego de paralelismos entre la experiencia del jugador y la del avatar: mientras el atletista pixelado se caía de bruces y se rompía el cuello tú contraías el síndrome del tunel carpiano.
En **Lost in Traslation - El Videojuego**, puedes escoger el papel de **Charlotte** o de **Bob Harris**, durante los días en los que transcurre su particular romance, inacabado por definición. Respetando las directrices de la película, en ningún momento los protagonistas consuman la atracción que sienten el uno por el otro. El objetivo del juego es, a través de minijuegos cien por cien machacateclas, superar la presión psicológica de los personajes, sus vacíos, soledades y contradiciones. Sus bajonas. La dificultad creciente alcanza su paroxismo en la última fase: la despedida final de los personajes. En la redacción hemos destrozado los pads. La melancolía nos puede.

089
GLOBAL









Los treinta años que lleva sobre la tabla Jay Balmer, productor asociado de Skate, le han servido para crear el simulador de skateboard más realista que hemos visto nunca... y aún no está terminado_

hacia arriba, se consigue un ollie; inclinando el stick izquierdo se gira... En **Skate** no existen las automatizaciones y pocas veces te librarás de un golpe si no aterrizas correctamente: su motor físico, uno de los más avanzados y realistas que hemos visto, es el que decide si estás en posición de hacer un *grind* (y cómo lo harás) o si caerás sobre el asfalto en lugar de caer en la tabla. Auténticos científicos han contribuído en la creación del alma de **Skate**, su motor físico, que también influirá en las animaciones del juego para darle un aspecto muy realista. Cada salto, cada *grind*, cada caída es diferente... por un lado, este hecho constituye uno de los elementos más adictivos del juego (el afán por crear el truco más complejo); y por otro, potencia un sistema que permite grabar la repetición de nuestros mejores trucos/roturas de huesos y ponerlas a disposición de cualquier poseedor del juego a través de Internet.



La interacción entre los elementos se rige exclusivamente por el motor físico. Por ejemplo, si vas a una buena velocidad y haces un manual, verás rodar de forma realista las ruedas que queden suspendidas en el aire_

HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

IRONÍAS DE LA NO-VIDA

El otro día leí en el periódico que una banda de rock alternativo iba a ser el primer grupo de música español que diera un concierto en Second Life. En vivo. Traté de encontrar el punto de ironía (un doble sentido, unas comillas hostiles) pero no lo encontré, porque no lo había. Cuando se lo conté a un amigo que trabaja en un centro cultural, me dijo: «Ya, hace un par de meses el director vino a preguntarme que cómo se hacía eso de salir en Second Life».

¿Es que se han vuelto todos locos? ¡En Second Life hay 33.000 personas! En un post titulado dramáticamente «Fearless Predictions», el comandante en jefe del planeta Second Life aventuró, en un agárrame esas declaraciones que ya me estoy arrepintiendo, que a finales de 2007 podrían llegar a los 150.000. ¿Saben cuál es la población activa de World of Warcraft? Siete millones.

Pero esperen, que hay más. Sí, cuando han leído 33.000, se han pensado que lo que pasa es que Second Life es para la gente que mola y que World of Warcraft está lleno de orcos porque dejan entrar a cualquiera, les adelanto que, a día de hoy, Second Life tiene cuatro millones de usuarios registrados. Es solo que hay tres millones novecientos sesenta y siete mil que no quieren volver.

Repitan conmigo: será por algo. Y la próxima vez que quieran abrir un kiosco, que sea en los claros de Tirisfal o algo así. Un sitio donde haya gente y no cinco departamentos universitarios que quieren pensar que son la clase de gente que juega a videojuegos. Un sitio lleno de enanos, de druidas borrachos, no-muertos, elfas nocturnas y orcos. Gente normal, como ustedes y yo



SOUND TEST

FINAL FANTASY XII

_ADONIAS



Estando **Yasumi Matsuno** al frente del desarrollo de ***Final Fantasy XII***, era esperable que **Hitoshi Sakimoto** compusiera la partitura del juego. Cuando **Matsuno** requirió los servicios de **Sakimoto** para musicar *Magical Chase* (**PC Engine**, 1991) se iniciaría una relación entre ambos que continuaría cuando **Matsuno** dejó la compañía **Quest** y comenzó a dirigir proyectos para **Square**. En *Ogre Battle* (**Super Nintendo**, 1993), también dirigido por **Matsuno** para **Quest**, **Sakimoto** trabajó con otros dos compositores: **Hayato Matsuo** y **Masaharu Iwata**, con quienes **Sakimoto** deseaba volver a colaborar.
La ocasión se presentó con ***Final Fantasy XII***. **Matsuo** e **Iwata** compusieron y arreglaron algunos temas, permitiendo a **Sakimoto** finalizar la partitura en las fechas requeridas. El resultado es extenso y espectacular: cien temas contenidos a duras penas en cuatro CD's repletos de melodías épicas, oscuras y extraordinariamente bellas donde el compositor recupera parte de la esencia que vertió en *Vagrant Story* (**PSOne**, 2000).
Aunque **Hitoshi Sakimoto** y **Nobuo Uematsu**, compositor habitual de la saga, habían colaborado juntos en *Final Fantasy Tactics Advance*, (**Game Boy Advance**, 2003), componiendo **Uematsu** el tema principal y desarrollando **Sakimoto** el resto de la partitura, la contribución de **Uematsu** al álbum de ***Final Fantasy XII*** es una canción, *Kiss Me Goodbye*, que no desentona en el conjunto, pero resulta demasiado parecida a *Eyes on Me*, composición también de **Uematsu** para *Final Fantasy VIII*.

_STAN BY

GDC 2007
Y YO CON ESTOS PELOS

ENTRE EL CINCO Y EL NUEVE DE MARZO TUVO LUGAR EN SAN FRANCISCO LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007.

El mayor encuentro de E.E.U.U. de profesionales del videojuego, para ser exactos, en la que cada año, entre otras cosas, se entregan los premios de la industria **Game Developers Choice Awards** (tenéis el palmarés en la siguiente página) y tiene lugar uno de los eventos independientes más importantes: el **Independent Games Festival**. Además de la presentación de la **Home** de **PlayStation** de la que hemos hablado unas páginas atrás, sin duda uno de los momentos más esperados de este año era la conferencia de **Nintendo** a cargo de **Shigeru Miyamoto**, ese oriental cuyo nombre muchos llevarían (y seguro que llevan) tatuado en quién sabe dónde. **Miyamoto** centró su discurso en su preocupación por el estancamiento de la industria, su visión de la *Nintendo Difference* y su particular aproximación al proceso creativo de videojuegos, reflejada en lo que él llama el Wife-O-Meter: la respuesta de su propia esposa ante los juegos. **Miyamoto** quiso dejar claro a los desarrolladores (y periodistas) de la audiencia que hacer juegos que alcancen nuevas audiencias es una prioridad, y el haber llegado a crear juegos que han conseguido atrapar a su mujer y convertirla en una habitual de la consola, es señal de que van por buen camino. Durante su charla, además, **Miyamoto** mostró un trailer de **Super Mario Galaxy**, otra de las novedades esperadas, que causó muy buena impresión,



POR Y PARA DESARROLLADORES No fue la de Miyamoto la única conferencia interesante. En un evento con la creación como leit-motiv, se habló desde narratividad al futuro del género del RPG o el sexo_



EN UNA CONVENCIÓN ENFOCADA AL DESARROLLO Y SUS VICISITUDES, DESTACÓ UN SHIGERU MIYAMOTO CON LAS IDEAS MUY CLARAS Y UNA MUJER EXIGENTE





CINCO DÍAS HURGANDO EN LAS ENTRAÑAS DEL PROCESO CREATIVO. Y SÍ, TAMBIÉN ESPIANDO NOVEDADES



con un Mario saltando frenéticamente de planeta en planeta y moviéndose sobre esferas 3D (característica reciclada de aquel **Mario 128** que nunca fue). También pudieron probar los asistentes a esta **GDC** el próximo **Super Paper Mario**, que con la posibilidad de cambiar la perspectiva entre la 2D habitual y unas 3D casi lisérgicas nos tiene emocionados.

Otros juegos que se esperan con ganas y también pudieron verse o probarse en **San Francisco** fueron **Little Big Planet**, el plataformas cooperativo de nueva generación que podrá descargarse para **PS3** a final de año, con bichos de trapo en mundos creados por el usuario e interactividad extrema; y el muy ansiado (en esta casa y en cualquiera decente que se precie) **Portal**, que se publicará como complemento de **Half Life 2**.



LA CABEZA LOCA
Portal será cortito y sólo un complemento, pero le tenemos tantas ganas...



GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

Mejor juego	Gears of War
Sonido	Guitar Hero II
Diseño de personajes	Okami
Diseño del juego	Wii Sports
Tecnología	Gears of War
Visuales	Gears of War
Guión	The Legend of Zelda: Twilight Princess
Nuevo estudio	Iron Lore Entertainment (Titan Quest)
Innovación	Line Rider
	Okami
	Wii Sports

Premios Especiales:

Premio a toda una vida	Shigeru Miyamoto
First Penguin	Alexey Pajitnov
Maverick	Greg Costikyan
Contribución a la comunidad	George "The Fat Man" Sanger

LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS DE VANGUARDIA... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_



CARCAJADAS, MALDICIONES EN VOZ ALTA Y SONRISAS DE COMPLICIDAD. TODO ESTO ARRANCA AL JUGADOR LA PEQUEÑA GENIALIDAD QUE OS TRAEMOS ESTE MES.

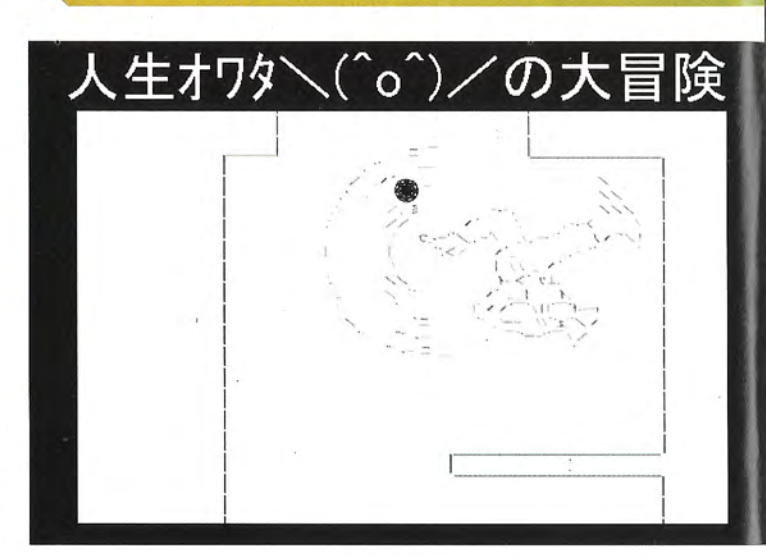
JINESEIOWATA NO DAIBOUKEN

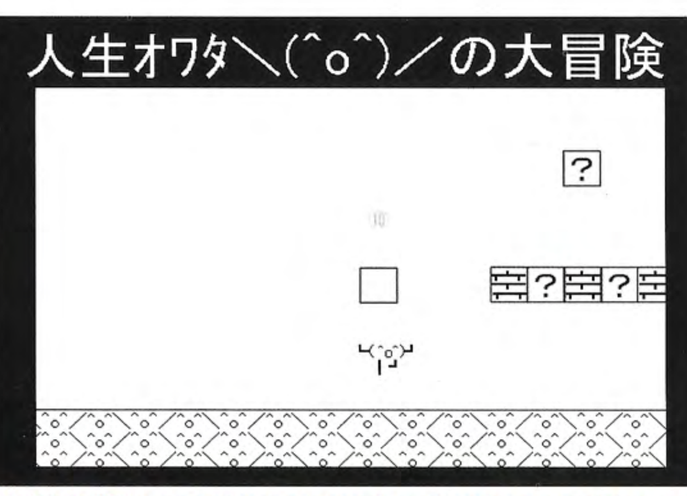
_STAN BY

_PLATAFORMA PC
DESARROLLADOR KING75
_GÉNERO ARCADE ASCII
_PRECIO 0€
_DONDE HTTP://BLOG53.FC2.COM/K/KING75/FILE/OWATA.HTML

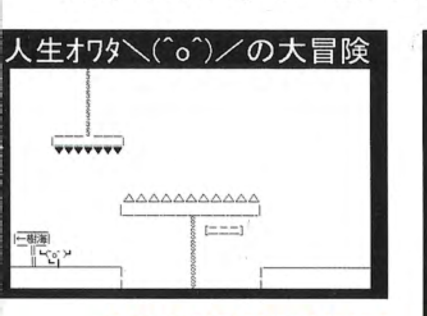
O **Life Ending Adventure**, en inglés, es un arcade de plataformas avispado, reverente e irreverente casi a partes iguales, y cabrón. Muy cabrón. Inspirado, parece, en una parodia del clásico *Mega Man* llamada *Owata Man* (y que puede encontrarse fácilmente en **YouTube**), se trata de un juego despiadado programado en Flash, que gráficamente usa únicamente caracteres ASCII (y los efectos de sonido del propio *Mega Man*) y que nos tiene encadilados por el uso que hace de las convenciones de los plataformas de la vieja escuela.

El juego se mueve principalmente en dos niveles: por un lado, el más puro homenaje (a *Mario Bros.* o *Street Fighter*, con apariciones de Guile o Zangief como los ejemplos más obvios); por otro, el mucho más interesante de retorcimiento de mecánicas y lugares comunes asumidos por el jugador. Éste presume rápidamente que ha de avanzar lateralmente, por ejemplo, o da por sentado que un foso significa necesariamente un final fatal. **Life Ending Adventure** alienta estas presunciones para, inmediatamente, arrear un capón correctivo de la única manera posible: matando al jugador. La muerte pende sobre cada acción: trampas constantes, carteles que indican un falso camino correcto, setas venenosas... La víctima del juego es, en este caso el propio jugador, constantemente engañado. Yendo, incluso, un poco más allá: cuando éste cree comprender que todo es un gran truco para llamarle tonto a la cara al pensar que puede superar obstáculos cuando en realidad no puede, el juego termina ofreciendo una resolución real y factible. De dificultad endiablada, sí, pero existe un final, con su *final boss*. La recompensa, claro, podéis imaginarla.

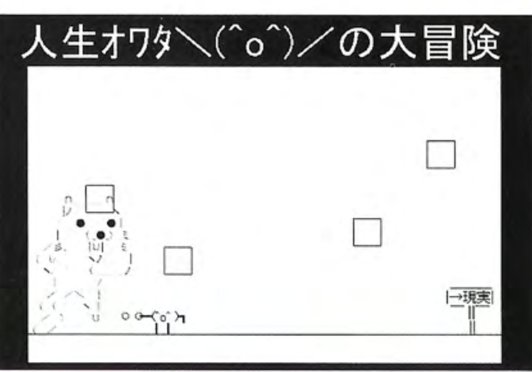




VIENDOLAS VENIR Hasta el momento más inocente puede conducir a una muerte segura en este arcade especialmente indicado para plataformeros talluditos y algo masoquistas_



LA PRIMERA EN LA FRENTE Ya en la primera pantalla hay que hacer alarde de soltura digital y visión preclara_



E S G R A T I S
QWERTY WARRIORS

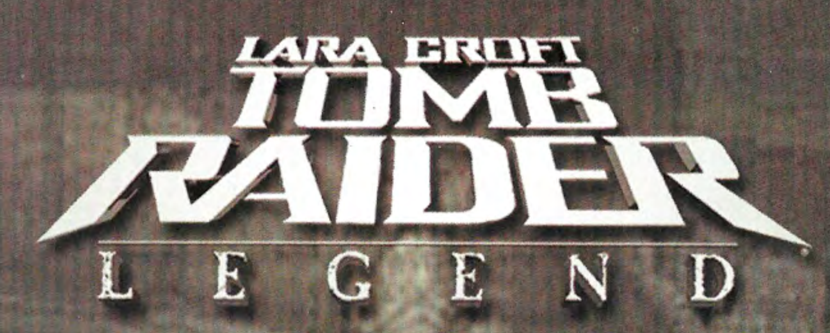
DIRECCIÓN GAMES.FLABBER.NL/QWERTY.WARRIORS/







Hablaba yo aquí mismo, en el pasado número de **Xtreme**, de lo asumidísima que tenemos la disposición de teclas que **Christopher Sholes** patentara hace casi 140 años, el sistema Qwerty. ***Qwerty Warriors*** se centra únicamente en la idiosincrasia de esta particular estructura. El objetivo, sobrevivir el máximo tiempo posible a las oleadas de enemigos con aires de *mecha* tecleando correctamente el nombre que aparece bajo cada uno de ellos para eliminarlos. Conforme avanza el juego, las palabras aumentan en longitud, y aparecen, además, *power-ups* que han de ser también tecleados. *Commando + Type of the Dead.*



Envía GRATIS bidi al 404. Descarga la aplicación. Ábrela y caza el bidi

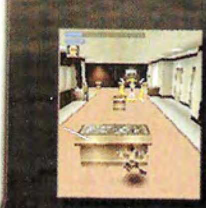
Tomb Raider Legend llega a tu movistar

Lara Croft en su versión más original: saltos, patadas, acrobacias y antiguos enemigos como los yakuza. Tecnología 3D y rápidos gráficos que te harán disfrutar de una experiencia única.

Y si eres de los que ven más allá, consigue el juego GRATIS* descifrando el código bidi.

¡Entra en la élite con movistar!

También puedes descargártelo enviando LARA al 404 o en emocion>juegos.













DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «VIVA LA ODISEA NÓRDICO-NIPONA». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_

xtreme KAMIKAZE





VERSIÓN PSP Hace más de un año vio la luz el remake para PSP, subtitulado Lenneth. Pronto llegará a España_







PS one PSP

_CHIARAFAN

VALKYRIE PROFILE

UNO DE ESOS JUEGOS QUE SE CONVIRTIERON CASI DESDE SU LANZAMIENTO EN OBRA DE CULTO OCUPA EL KAMIKAZE DE ESTE MES.

Los pequeños individuos de ojos rasgados e impecables modales son especialistas en adaptar todo tipo de costumbres, personajes y demás elementos pertenecientes a la cultura de países extranjeros. Y siempre de una manera peculiar. Los menús del MacDonalds son mucho más pequeños, Don Quijote y Sancho Panza son un perro y un gato mascotas de un parque temático y, en fin... ya me entendéis. Por eso, cuando el grupo de programación **Tri-Ace** (los de la saga *Star Ocean* y el *por-favor-que-alguien-lo-saque-en-España Radiata Stories*) anunció que preparaba un RPG basado en la mitología nórdica, todos pensamos que la cosa iba a tener mucha miga. Y la tuvo. En las Navidades de 1999 ***Valkyrie Profile*** apareció en las tiendas japonesas desplegando un encanto difícil de igualar incluso por otras producciones de la propia **Square Enix** (que era quien distribuía el juego). Una valkiria llamada Lenneth es convocada por el poderoso Odín para reclutar a los mejores soldados de la Tierra y llevarlos al Valhalla (el cielo de la mitología nórdica). La batalla definitiva entre el Bien y el Mal, el Ragnarok, se acerca, y se necesita toda la ayuda que sea posible. Por ello Lenneth debe viajar por toda la Tierra localizando a los guerreros más poderosos y salvar su alma en el momento de su muerte. El jugador asiste a las últimas horas de cada uno de ellos, contemplando los acontecimientos que les llevan al fatal desenlace, siempre dramáticos. Una vez reclutados, pasan a formar parte del grupo de cuatro individuos liderados por la valkiria. El desarrollo del juego es bidimensional (salvo cuando la protagonista se encuentra sobrevolando el mapa en su viaje de una localización a otra), e incluye elementos de plataforma y complejos *puzzles*. El sistema de batallas, en el que cada personaje es asignado a un botón del mando, fue revolucionario por su mezcla de turnos y tiempo real y su gran énfasis en los combos. También lo fueron la multitud de sistemas para hacer evolucionar a los personajes, que convertían al juego en apto sólo para los más avezados en estas lides. Fue lanzado en agosto de 2006 en EE.UU, pero nunca llegó a ver la luz en Europa. _game over



_PLATAFORMA **VARIAS**
_COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TRI-ACE**
_GÉNERO **RPG**
_CONFIRMADO EUROPA **SÍ**



VALKYRIE PROFILE SILMERIA





SIETE AÑOS DESPUÉS, YA FUSIONADOS Y SUPERVITAMINADOS, LOS CHICOS DE SQUARE ENIX REGRESARON A ESCANDINAVIA

Tras el éxito moderado del primer capítulo (el juego no vendió demasiado, aunque tampoco era un producto orientado hacia el gran público), la serie quedó en letargo hasta el pasado año. La compañía responsable de *Final Fantasy* se encuentra en un momento en el que gusta mucho de realizar todo tipo de *remakes*, adaptaciones y secuelas, y **Valkyrie Profile** no podía ser una excepción. El subtítulo de **Silmeria** hace referencia a una nueva valkiria, la más joven de las tres que se encuentran al servicio de Odín. Pero en esta ocasión no la veremos mucho durante el desarrollo del juego, ya que su alma se encuentra atrapada dentro del cuerpo de una princesa llamada Alicia. De hecho la joven sufre de algo parecido a la doble personalidad, con dos voces incluidas. Este hecho hace que los que la rodean piensen que está loca y sea desterrada de palacio. Tuvo suerte de no vivir en España, porque hubiera acabado quemada en la hoguera por la Santa Inquisición o bien como sustituta de Jose Luis Moreno en *Noche de Fiesta*. En fin, que el juego, pese a contar con una historia y localizaciones en su mayoría nuevas, volvía por los mismos derroteros, con la necesidad de reclutar a un grupo de héroes de lo más variopinto que lucharan al lado de la protagonista. Sin embargo, algunos de los elementos más irritantes de su antecesor habían sido eliminados, como el límite de tiempo para hacer evolucionar a los héroes antes de que llegara el Ragnarok. El desarrollo, pese a la belleza de sus escenarios creados en 3D, seguía siendo bidimensional. Eso sí, durante las batallas contábamos con mucha más libertad de movimiento en unos escenarios abiertos, aunque el uso de la táctica seguía siendo fundamental. Pillar al enemigo por la retaguardia o acabar con el jefe del grupo enemigo eran acciones fundamentales para salir adelante. Los rompecabezas seguían siendo endiablados, así como los sistemas de progreso y de equipación de los personajes, lo que le volvía a convertir en un título sólo aprovechable al cien por cien por los más entendidos. Tuvo lanzamiento americano en septiembre del año pasado, pero en Europa aún no hemos tenido noticias de su aparición. _game over

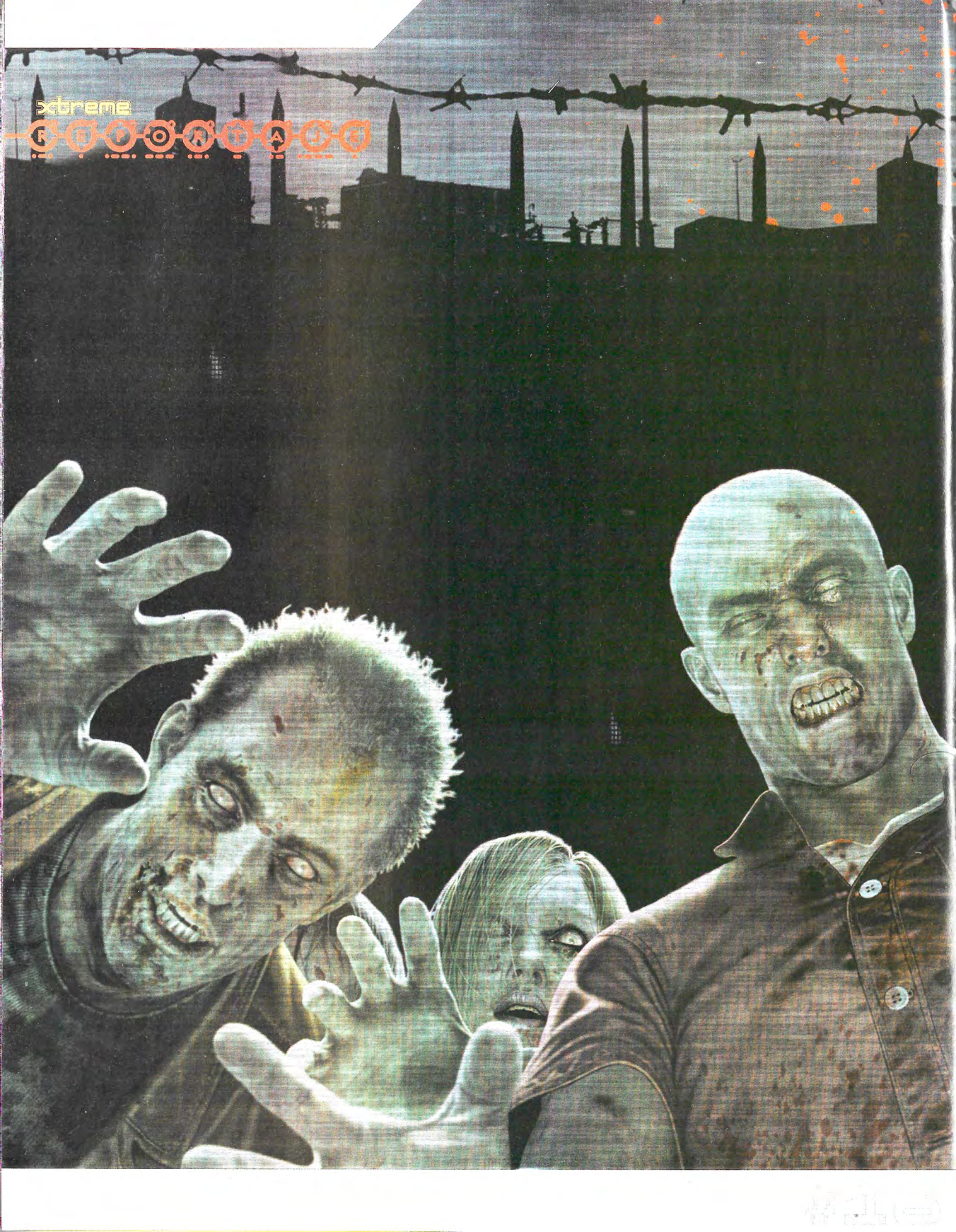


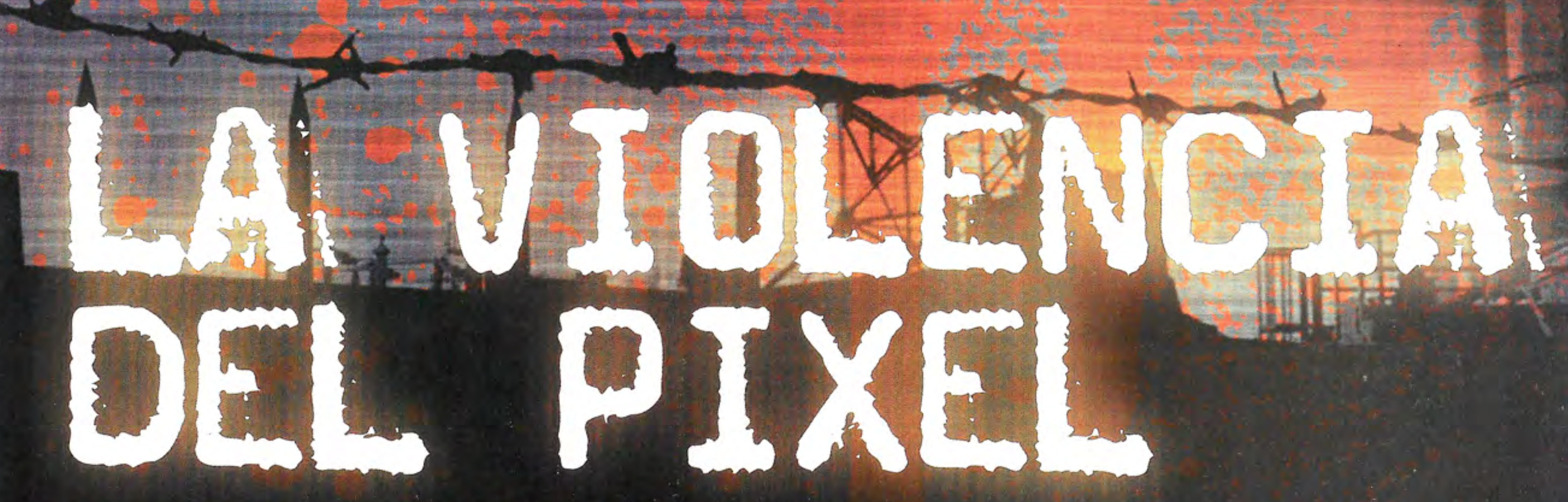
CUENTA LA MITOLOGÍA POPULAR QUE LA VERSIÓN USA DE VALKYRIE PROFILE APARECIÓ EN UNOS CD'S EXTREMADAMENTE SENSIBLES A LOS ARAÑAZOS





ARTE DIGITAL La belleza de los escenarios y personajes de Valkyrie Profile Silmeria está fuera de toda duda. Uno de los títulos más bellos del catálogo de PlayStation 2_


xtreme
REPORTAJE



LA VIOLENCIA DEL PIXEL

RECORRE DE LA MANO DE XTREME LA HISTORIA DE LOS JUEGOS MÁS ATROZMENTE VIOLENTOS, POR CIERTO... ¿SEGURO QUE ESA MANO ESTÁ UNIDA A ALGÚN CUERPO?

_JOHN TONES Y STAN BY

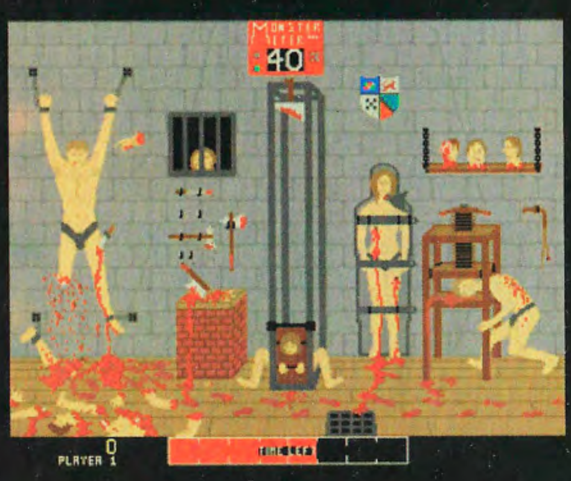
ESPECIAL ULTRAVIOLENCIA

xtreme REPORTAJE

HEMOGLOBINA POLIGONAL

TRES EJEMPLOS PRÁCTICOS PARA EL SÍ A LA VIOLENCIA





ANTES Y DESPUÉS La buena puntería, con sangre entra. O a la mutilación por la munición_



RA-TA-TA-TA-TA-TA Los cuerpos inertes caen en un confuso ballet épico de sangre, fuego y dolor. O algo_

Teniendo en cuenta que la destrucción forma parte de la dialéctica del videojuego desde los tiempos del mismísimo *Pong*, la posibilidad de analizar el tema de la violencia en los videojuegos y sus múltiples ramificaciones nos supera por completo. En su lugar, hemos optado por una solución parcial pero clarificadora. Hemos escogido tres títulos, muy populares, muy controvertidos y muy violentos. Cada uno habla de la violencia en términos distintos, y a eso vamos: a cómo la agresividad de los videojuegos toma múltiples formas y diferentes estéticas. Que comiencen los alaridos.

CHILLER - LA CARICATURA

La máquina favorita de los críos que pululábamos por la sala de máquinas recreativas que yo frecuentaba a principios de los noventa era una que rompía el silencio del local cada tres minutos con un tosco alarido digitalizado: una máquina de tiros, similar al **Operation Wolf**, pero muy anterior, más mórbida y deprimente. Se trataba de **Chiller**, y aún hoy ofrece un espectáculo tristón y excesivo como sólo puede plantear un juego de 1986 que busca ser el espectáculo interactivo más sangriento jamás creado. El jugador usa un arma para torturar a tiros a las pobres víctimas y horrendos monstruos que pueblan varios decorados medievales, produciendo tremendas explosiones de dolor rojizo. Las raíces estéticas de **Chiller** son obvias: las portadas de las revistas *pulp* más inequívocamente sádicas de la historia de la literatura barata, como *Dime Mystery Magazine*; los espectáculos de Grand Guignol francés de principio de siglo, con el que **Chiller** comparte la estática contemplación del dolor ajeno; y, como no, el cine *gore* de los sesenta, creado por **Herschell Gordon Lewis**, que en películas como *2000 Maniacos* o *Blood Feast* demostró que la tosquedad, el cutrerío y la caricatura son a veces un atajo mucho más

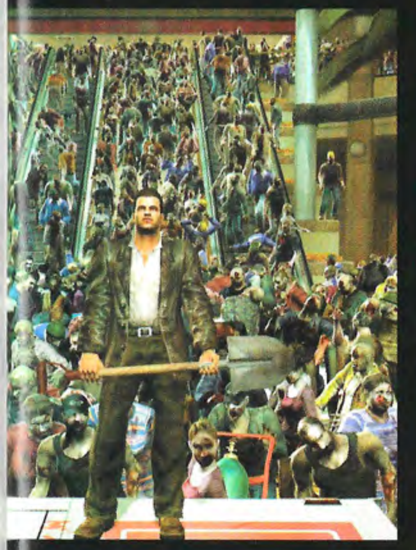


HACIA ATRÁS
La cámara lenta, empleada a voluntad y discreción premia al jugador con la construcción de su propio espectáculo violento_





CENSURA CREATIVA
En la versión para NES de Chiller, una monja con un barril con miembros amputados era sustituido por una monja con un carrito de bebé. Mucho más asesinable, claro que sí_







LA VIOLENCIA NI SE CREA NI SE DESTRUYE: SÓLO SE TRANSFORMA. EN EL CASO DE LOS VIDEOJUEGOS SE TRANSFORMA EN PUNTOS Y VIDAS_

efectivo hacia la memoria del espectador que el más sofisticado de los efectos especiales.

MAX PAYNE - LA NARRATIVA

Max Payne no solo posee uno de los guiones más inteligentes, sutiles y maduros de la historia de los videojuegos, sino que es casi revolucionario en su forma de afrontar la estética de la violencia. Como todos sabemos, el muy imitado *bullet-time* concebido por el equipo de **Remedy Entertainment** permite al jugador ralentizar la acción que se desarrolla a su alrededor sin por ello perder nada de capacidad de reacción. Es decir, el *bullet-time* congela la violencia para potenciarla. Algún despistado se quejó en su día de que esta característica estaba mal empleada, ya que no tenía explicación argumental. Mal: el *bullet-time* se explica a sí mismo. Su justificación es que, por primera vez, la estética de la violencia se convierte en una herramienta que favorece la jugabilidad, no en un objetivo. Es decir, la violencia extrema, gracias a **Max Payne**, no se convierte en un premio para el jugador más sádico, sino en un camino para perpetuarse a sí misma. Se citó el cine de acción de Hong Kong y sus polvorines de belleza extrema como una influencia primordial en **Max Payne**, y es cierto, pero no por el uso de la cámara lenta, no seamos simples. **Max Payne** es una declaración de amor al cine de **John Woo** porque por primera vez, la ultraviolencia no es la *punch-line* del chiste, sino su planteamiento: el *bullet-time* es el «*Van un inglés, un francés y un español*» de la violencia en el videojuego.

DEAD RISING - LA ÉTICA

Ochocientos zombis en pantalla simultáneamente pueden ser demasiados incluso para un jugador educado en la áspera jugabilidad del arcade clásico. **Dead Rising** es uno de los juegos más aclamados de los exclusivos para **Xbox 360**, pero también de los más criticados, y no precisamente por su exceso de violencia, sino por su exigente sistema de salvado de partida: sólo se permite un archivo de guardado, y machacando el anterior, lo cual convierte a **Dead Rising** en un juego de decisiones rápidas, a menudo irreparables, y sí..., tan complicado como estar atrapado de verdad en un centro comercial lleno de zombis. El exceso de enemigos por los pasillos del mall, lentos pero letales, fácilmente eliminables a tiros o golpes, pero insistentes e infatigables, hace de **Dead Rising** un juego muy violento pero poco grotesco. Gracias a la inteligente decisión de **Capcom** de no dejar que el jugador grabe su partida cuando le plazca, sino cuando no tenga más remedio, consigue un logro mayúsculo: la violencia psicológica que **Dead Rising** ejerce sobre el jugador es infinitamente más devastadora que el ultragore de los muertos vivientes. Bienvenidos a la violencia del nuevo siglo.

_game over

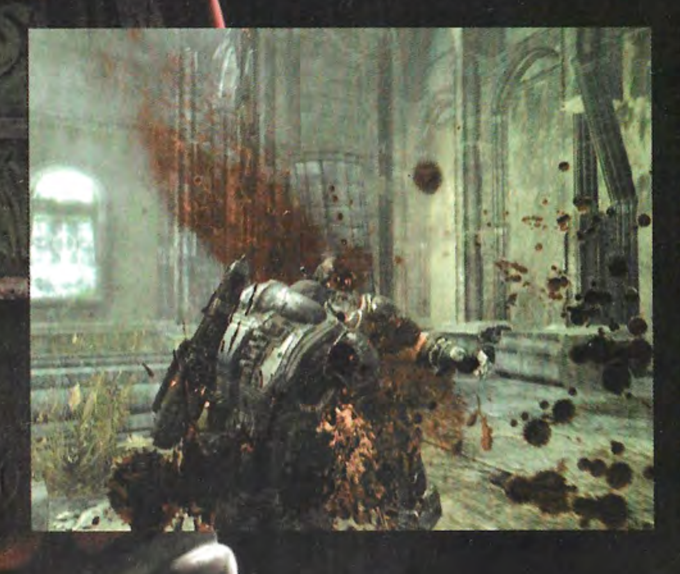
xtreme REPORTAJE

EN LAS TRIPAS DE LA OPINIÓN PÚBLICA

VIOLENCIA, POLÉMICAS Y LEYES... ¡GERÓNIMO!

La actualidad reciente está plagada de intentos por parte de grupos de presión, abogados encolerizados y políticos despistados de legislar contra el contenido violento en los videojuegos, en una mezcla entre sana preocupación por la juventud y posicionamiento reaccionario ante dicha preocupación. Reaccionario por no decir equivocado -inciso de opinión-, porque durante la preparación de este breve repaso a las polémicas que la violencia ha suscitado, no he dejado de recordar que mi primera exposición con el terror material y enloquecedor de **Lovecraft** tuvo lugar con diez añitos. Y puedo asegurar que no me arruinó la vida -fin del inciso-. Pese a los casos conocidos de recientes prohibiciones en Alemania, o las tropelías de **Jack Thompson** y sus afines en USA, lo de tirarse de los pelos por un quítame allá esas mutilaciones viene de largo. En un medio que, pese a los saltos tecnológicos, aún está casi en pañales en cuanto a comprensión como medio de comunicación, la preocupación, desmedida o no, por sus consecuencias se encuentra desde sus mismos inicios. El primer caso notable de controversia lo encontramos en 1976, con **Death Race**. Basado en la película *La Carrera de la Muerte del Año 2000*, su primitivo grafismo no aclaraba si el objeto de los incesantes atropellos eran humanos o gremlins -como rezaban las instrucciones- y fue el foco de una polémica que llegó a la televisión americana. Finalmente, **Death Race** fue prohibido y su producción no pasó de las quinientas copias. Un poco más tarde apareció para **Atari 2600** el infame **Custer´s Revenge**, en el que un desnudo General Custer debía llegar, sorteando flechas, hasta una india atada a un poste a la que supuestamente violaba. **Atari**, la distribuidora, llegó a demandar a la desarrolladora **Mystique**, y el juego se desvaneció en la bruma. Tras otras polémicas como el juego japonés de 1986 sobre violaciones **177** (sin ser el único con dicha temática, sí fue demasiado explícito para el gobierno nipón), encontramos un punto de inflexión en este asunto en 1992, con la publicación de varios juegos: ***Mortal Kombat***, ***Night Trap*** o ***Wolfenstein 3D***. Éste fue prohibido en Alemania por contener ima-

EXISTEN INTENTOS DE LEGISLAR CONTRA LOS JUEGOS VIOLENTOS. TAMPOCO ES ALGO NUEVO_








CENSURA Como ocurrió con Carmageddon, muchos juegos han de ser modificados para algunos mercados_

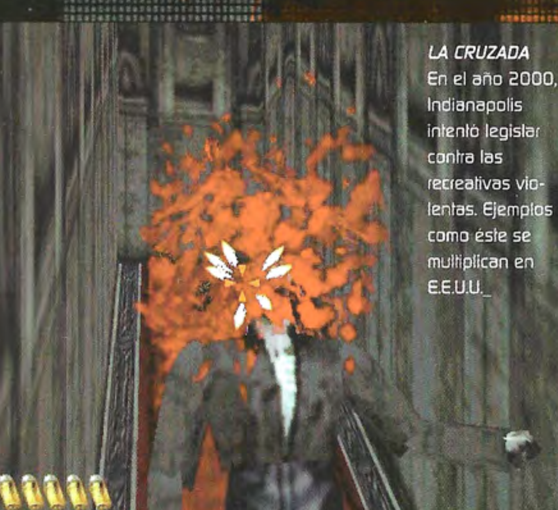
GOING POSTAL Esta expresión popular americana tiene su origen en los empleados de correos que, en repetidas ocasiones entre el 86 y el 97, perdían la cabeza y acababan liándose a tiros indiscriminadamente. Postal, el juego, era carne de polémica_

ginería nazi. Por su parte, **Night Trap** (con su uso de secuencias filmadas interactivas en torno a adolescentes asaltadas) y **MK** llegaron al congreso americano de la mano de los **Joe Lieberman** y **Herb Kohl**, y el tema de la violencia digital y sus efectos sobre la juventud fue analizado con detalle. La consecuencia fue, como sucedió en 1954 con la fundación de la *Comics Code Authority* (analogía que viene al pelo por lo que tiene de reveladora y, esperemos, vaticinadora), la creación de organismos de control desde dentro de la industria. En USA, para ser exactos, el Congreso dio un plazo para su creación, bajo amenza de intervencionismo gubernamental, y así surgió en el 94 la conocida **ESRB**. Los también controvertidos **Doom** (1994) o **Postal** (1997), nacieron ya bajo el amparo de las clasificaciones por edad. La contrapartida europea, el **PEGI** (Pan European Game Information) apareció mucho más tarde, en 2003. Mientras tanto, UK usaba a su organismo regulador del cine, la **BBFC**, para supervisar algunos videojuegos desde los ochenta (y, en el 97, rehusó calificar **Carmageddon** hasta que los peatones fueron reconvertidos en zombis, y el juego salió con calificación adulta). Por su parte, Alemania creó también en 2003 su propio órgano, la **USK**, precisamente la que no ha dado calificación a **Gears of War** o **Dead Rising**, imposibilitando su distribución. Pero más restrictivos resultan Australia (sin calificación más allá de 15+) o Nueva Zelanda, donde, por ejemplo, la posesión de **Manhunt** está criminalizada desde 2003. Así que, ¿dónde estamos? Prácticamente donde al principio, pero bajo la sombra del intervencionismo. ¿A dónde vamos? Esperemos que hacia el entendimiento por parte del consumidor de qué narices está comprando, y el final de una sobreprotección que, a la vista de mi generación, tiene una justificación dudosa.

_game over


EN LA PICOTA Títulos que han sido cuestionados por su contenido violento los hay a paladas: Doom, Quake, Duke Nukem 3D, House of the Dead, GTA, Canis Canem Edit, God of War, Scarface... Y si en la fórmula hay también algo de sexo, apaga y vámonos_




LA CRUZADA En el año 2000, Indianapolis intentó legislar contra las recreativas violentas. Ejemplos como este se multiplican en E.E.U.U._



¡Llega la Revolución!

Gracias a la revolucionaria consola Nintendo Wii podrás sumergirte en una nueva forma de jugar a los títulos de Electronic Arts. Tan sólo tendrás que coger tu mando Wii y tu Nunchaco y disfrutarás de un control excepcional en tus deportes y aventuras preferidos.

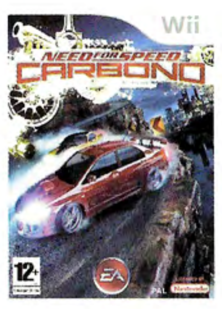


Tiger Woods PGA Tour® 07

- Sistema de Swing Virtual
- 18 Campos Oficiales y 35 jugadores profesionales
- Mini Juegos, Retos y Temporadas Pga Tour





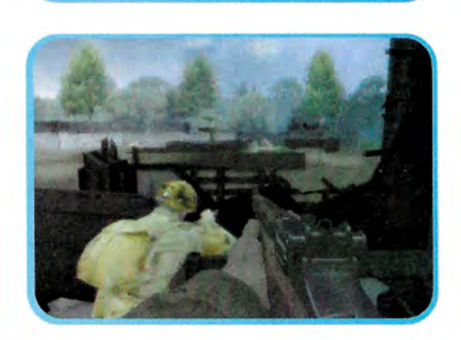


Need for Speed™ Carbono

- El novedoso sistema de control de Wii permite un dominio total de tu coche.
- Autosculpt: tunea tu coche moldeando sus piezas en tiempo real.
- Representa tu estilo: elige entre coches japoneses, muscles y exóticos







Medal of Honor Vanguard™

- Controles innovadores exclusivos de Wii
- Libera a Europa en 4 operaciones militares decisivas de la 2ª Guerra Mundial
- Demuestra tu valor en el campo de batalla más realista de Medal of Honor







SSX Blur

- Revolucionario Sistema de Control
- Velocidades de Vértigo
- Domina la montaña y reta a tus rivales en 12 variadas pistas







El Padrino®, el chantaje

- Sistema de control Black Hand exclusivo de Wii
- Nuevas misiones, familias, edificios y minijuegos
- Nuevo Sistema RPG de desarrollo de personajes





DANNY LAMB
Cuidado con los asesinos con gafas de pasta: son los peores_

_JOHN TONES

EL REGRESO DE LA BESTIA NEGRA DEL VIDEOJUEGO

MANHUNT ES UN JUEGO FETICHE EN XTREME. NO SOLO PROTAGONIZÓ UNO DE NUESTROS PRIMEROS ARTÍCULOS, EN NUESTRO NÚMERO 166, SINO QUE TIENE TODO LO QUE NOS GUSTA EN UN JUEGO: ES DURO, ÁSPERO, ANTIPÁTICO, DIFÍCIL Y SANGRIENTO. CUANDO ROCKSTAR NOS OFRECIÓ IR A LONDRES A ECHAR UN VISTAZO EN PRIMICIA MUNDIAL A SU SECUELA EN FORMATO PS2, INMEDIATAMENTE EMPEZAMOS A NOTAR CÓMO NOS PALPITABAN LAS SIENES DE PURA TENSIÓN.

Vamos a decirlo claro: *Manhunt* era un gran juego, pero no a pesar de su violencia extrema, sino gracias a ella. Su conexión con la estética despiadada y cruda del formato de vídeo analógico, y por tanto, con la mitología de las *snuff* movies, y su estilo directo y tremendo que retrotraía al sucio cine de violaciones y venganzas de los años setenta le dio casi instantáneamente un merecido halo de juego de culto. La tibia recepción de crítica y público, atrapados en sus propias paradojas morales, no lo convirtió en un éxito, precisamente. Muchos creíamos que **Rockstar** había decidido no dar continuidad a este bombón para voyeuristas de la violencia explícita. Hasta hace unos meses.

Rockstar anunció una sorprendente secuela de **Manhunt** a través de un enigmático *teaser* que dejaba bien claras dos cosas: primero, el argumento no tendrá nada que ver con la primera entrega; segunda, no parece importar lo más mínimo. Poco después llegó hasta nuestras manos un comunicado interno del director del manicomio donde arranca la acción de **Manhunt 2** avisando de la fuga de dos peligrosos reclusos, Danny Lamb y Leo Kasper, las pulseras de pacientes de ambos prófugos y el ofrecimiento de **Rockstar** de viajar hasta los estudios de **Rockstar London** para contemplar en primicia las primeras imágenes de la secuela. Cogimos nuestro cuchillo oxidado de las ocasiones especiales, nuestra máscara de hockey de gala, y volamos hacia Londres para ver qué nos ofrecía **Manhunt 2**.

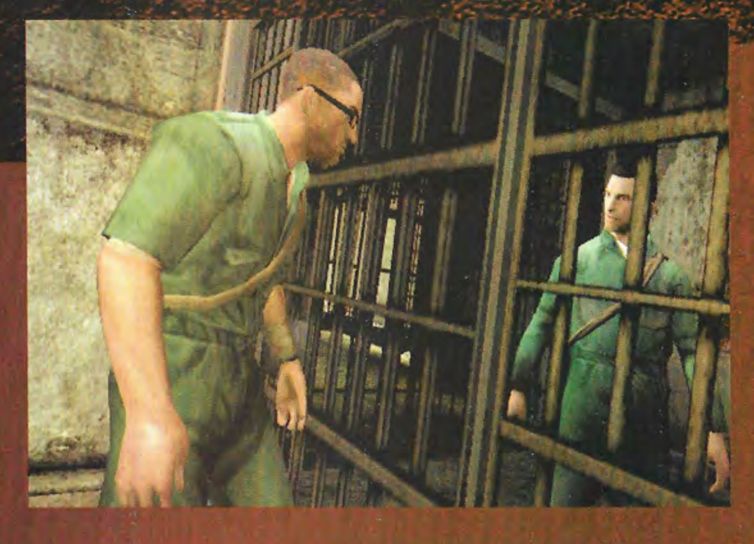
Una vez allí, se nos puso en levísimos antecedentes del arranque argumental del juego: Daniel Lamb es un científico que trabaja en un proyecto armamentístico secreto relacionado con el uso de drogas que es cancelado por motivos desconocidos. Pero Dan continúa las investigaciones, de las que acaba siendo violentamente apartado, y enviado a un mani-



EL CORDERO Y EL LEÓN
Contemplad a los dos protagonistas de nuestra historia. Algo nos dice que no sabemos aún casi nada sobre ellos. Y lo que sabemos es falso_

ASESINATO POR LA ESPALDA
Un arte milenario que ha tenido practicantes tan distinguidos como Bruto, el asesino de Jesse James, Falconetti y Sam Fisher_

ASFIXIA TAQUICÁRDICA
Otra novedad de Manhunt será la posibilidad de usar armas de fuego en asesinatos sigilosos. No preguntéis cómo. Pero donde esté una buena bolsa de plástico alrededor de la cabeza..._



comio. Lamb pierde el juicio, o eso parece, durante seis años en los que permanece aislado del mundo, preguntándose cómo llegó allí, y en dolorosos *flashes* de memoria, qué secretos encerraba el proyecto. Una noche de tormenta falla el sistema eléctrico del edificio, y puede escapar de la celda. Sólo confía en un compañero, el psicópata Leo Kasper, que le ayuda a escapar y que sirve de guía en el tutorial del juego y de introducción en el mundo del sadismo aplicado.

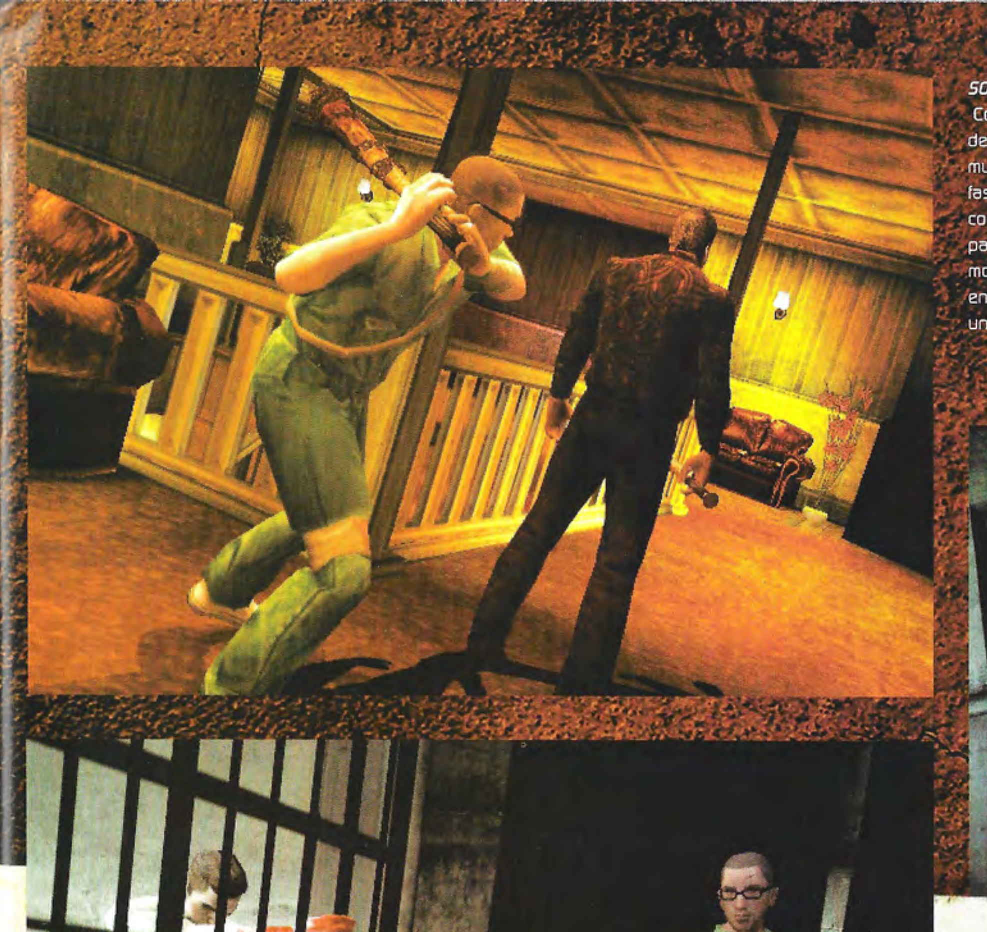
Como se puede comprobar, sólo este punto de partida tiene casi más densidad que todo el argumento del primer *Manhunt*. Pero que nadie se eche las manos a la cabeza: esta secuela es digna continuadora de la concisión argumental de su predecesora, y nada se nos da masticado. Dan se hace preguntas continuamente, ignorante de cómo ha llegado hasta el Hospital Dixmor, y el argumento y las respuestas a sus enigmas se nos proporcionan poco a poco: para empezar, Dan deambula por el tenebroso manicomio iluminado tan solo por el resplandor de los relámpagos.

Allí, aprende los fundamentos del sigilo, las ventajas del ataque traicionero y la protección que proporcionan las sombras. Como en la primera entrega, tendremos en pantalla un radar que muestra nuestra posición y la de nuestros enemigos: un sencillo código de colores muestra si están alerta o son una presa fácil. Al acercarnos a ellos por la espalda, una señal sobre su cabeza indica el grado de violencia con el que se efectuará el ataque: Hasty, Violent o Gruesome, dependiendo de la pericia y sigilo de Dan al acercarse a hurtadillas. Exactamente igual que el primer *Manhunt*, como lo es la interacción con las sombras: cuando Dan es descubierto, puede huir y camuflarse en zonas oscuras, para esperar a que el enemigo vuelva a su rutina de movimiento habitual e intentar otro ataque. En esta ocasión, sin embargo, no se dota a las sombras de protección total: los enemigos podrán entrar en las partes más lúgubres de los decorados para buscar a Dan, tal y como harían unos cazadores reales.

La estética de esta fase de inicio pronto se nos reveló deliciosamente familiar. De nuevo tenemos estática televisiva, cámaras de seguridad, ángulos churriguerescos, un juicioso empleo del desequilibrio entre luz y sombra y una ominosa, constante presencia de la muerte a cada paso que da el protagonista: pacientes ahorcados en sus celdas, estallidos de violencia ocasional en forma de peleas cuerpo a cuerpo de notable crudeza y realismo... Una de las imágenes más terribles que nos proporcionó esta primera fase fue la de Dan contemplando, desde la relativa seguridad del interior de un ascensor, las explosiones de caos y violencia que se van produciendo en cada uno de los pisos del edificio.

Gente demente

La mayor diferencia entre el primer *Manhunt* y esta secuela, ya que gráficamente sigue teniendo un aspecto muy similar (decorados sucios, ambientes sórdidos, personajes cor-



SONIDOS PULIDOS
Como en la primera entrega del juego, el sonido ha sido muy cuidado. En la primera fase, una sirena retumba continuamente por los pasillos. En la del hotel, un molesto sonido de estática. Y en la imagen, a continuación, un «catacroc»_

METAL PULIDO
En efecto, no toda la acción se desarrolla entre las cuatro paredes del hospital. La sorpresa al comprobar que tras sus rejas sólo tenía lugar la primera fase del juego fue mayúscula_





IIIIIIHH... AAAAAAH... IIIIIH...
Escondidos en las protectoras sombras, cuando se acerquen los enemigos a la zona donde está Dan, comenzarán minijuegos en los que tendremos que controlar su respiración y ritmo cardiaco pulsando secuencias de botones_

ESOS FINALES DE LOS OCHENTA, PRINCIPIOS DE LOS NOVENTA. ESOS MISMOS...
La estética de la estática, las imágenes de cámaras de seguridad, la niebla azulada del video analógico... nos vuelven irracionalmente locos..._

pulentos y sudorosos), está en el personaje de Dan. A diferencia de James Earl Cash (protagonista del primer juego), un condenado a muerte que ve en la masacre de desconocidos una oportunidad perfecta de escapar a su destino, Dan es un tranquilo investigador, o eso creemos en un principio, y le repugna la violencia. En sus primeros pasos por el hospital veremos cómo estrangula a los guardias de seguridad a sangre fría, los desangra con una afilada jeringuilla o les rebana la garganta con un lápiz. Después de cada asesinato, a pesar de las palabras de aliento de Leon, sus piernas se tambalean al mismo ritmo que sus principios morales. Sin embargo, nos aseguran en **Rockstar**, se acostumbrará a la violencia al mismo ritmo que el jugador, y acabará convertido en una máquina de matar.
Lo cual nos lleva al segundo nivel que vimos del juego, y que nos dejó francamente trastornados. Danny se enamora de una prosti-

ANTES DE QUE A NADIE LE ENTRE LA HISTERIA: SÓLO VIMOS LA VERSIÓN PS2. LAS ESPERADAS APLICACIONES GESTICULATES DEL WIIMOTE TENDRÁN QUE ESPERAR

EL DIABLO ME OBLIGÓ A HACERLO Constantes imágenes de muerte, desolación y dolor asaltarán a Dan. Y no todas serán alucinaciones, precisamente_



POR QUÉ AMAMOS MANHUNT.

En Xtreme tenemos devoción por Manhunt. Independientemente de su ambientación en el submundo de la muerte en directo, su magistral uso del sonido o su insólito aspecto gráfico, hay una razón muy sencilla: es un juego tan violento y sórdido, tan visceral y básico, tan refinadamente sádico en su representación de la violencia que ha conseguido ser rechazado incluso por la propia prensa e industria del videojuego. Conozco a periodistas especializados que afirman que la prensa convencional se equivoca con sus denuncias de que la saga GTA, su simulación de actividades criminales en primera persona y su abofeteamiento lúdico de prostitutas, es perniciosa. Pero que, en cambio, Manhunt, un juego que obliga al jugador a afinar su pericia para conseguir ajusticiamientos progresivamente más salvajes, es «demasiado violento». O «daña a la industria». O «por culpa de juegos así tenemos mala fama». Es decir, «con Manhunt, Rockstar se ha pasado». Conclusión: Manhunt quita de una patada la máscara a quienes, disfrazados de orgullosos defensores de la libertad de expresión, en realidad no son más que reaccionarios con los límites morales un poco más holgados que el resto. Profesionales de principios elásticos. Que eso lo consiga un juego, queridos lectores, no tiene precio.

SILENCIO Los ruidos ambientales de los distintos niveles te ayudarán a no llamar la atención. Créenos: hemos visto a Dan romper un cristal camuflando el ruido con el orgasmo de otro personaje_



UN HOSPITAL PSIQUIÁTRICO EN LLAMAS Y UN HOTEL DE MALA MUERTE. AMBIENTES SELECTOS.

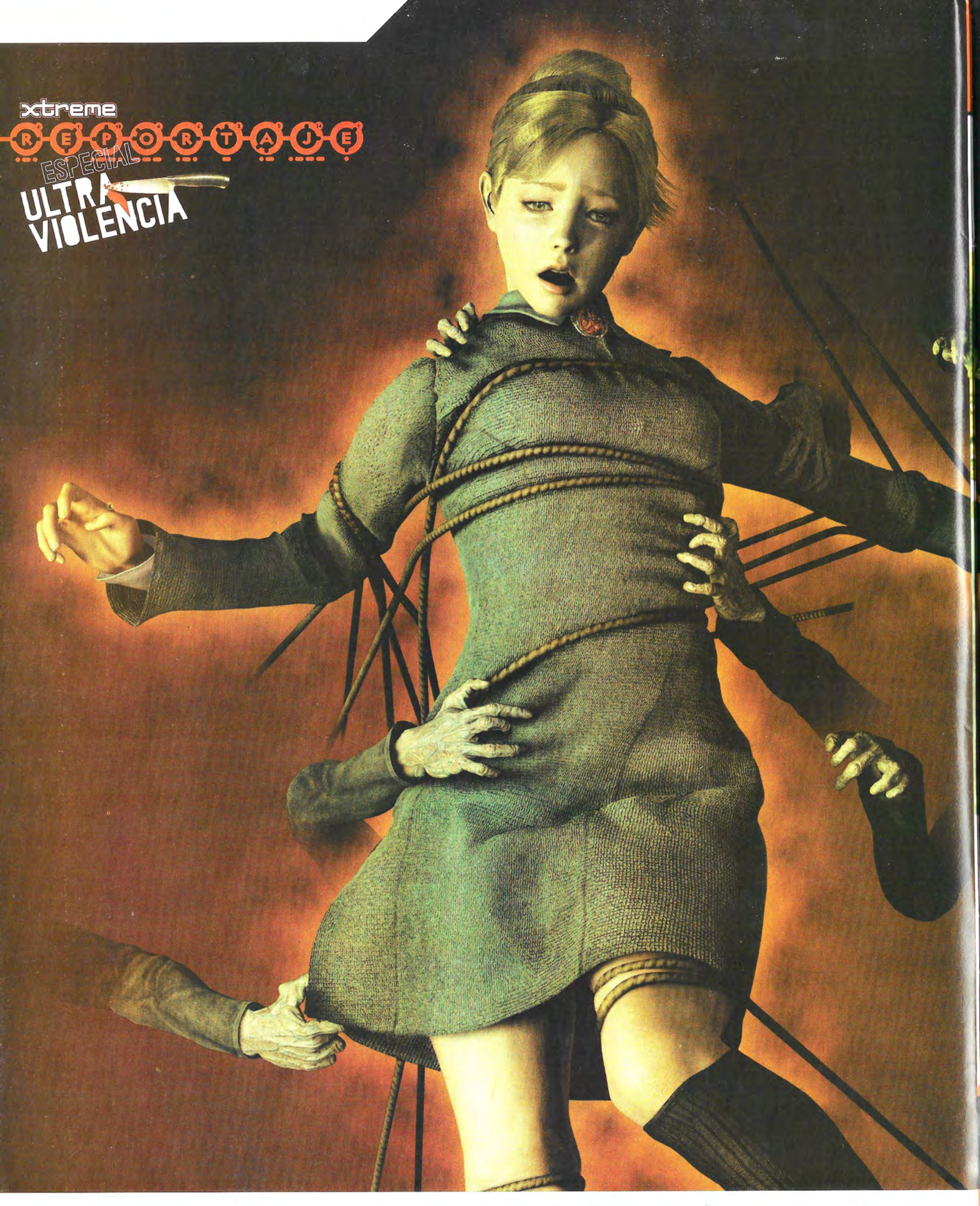




tuta, Judy, con la que llega al hotelucho The Honey Pot. Una vez allí descubrimos que Dan puede usar elementos del decorado, apropiadamente señalizados en el radar, para liquidar a sus víctimas: cables de teléfono, cajetines de fusibles oxidados y un largo etcétera de elementos circunstanciales hacia los que habrá que atraer a los enemigos, como en la primera parte, haciendo ruido que llame su atención. Pero la auténtica sorpresa, que ya vaticinamos que será discutida entre los fans, llegó cuando Dan coge una escopeta de cañones recortados e inicia una fulminante, ruidosa y veloz matanza de todos los asesinos que se cruzan en su camino. Contemplando como el cada vez más rotundo doctor reventaba miembros y cabezas de sus enemigos, no pudimos sino preguntarnos: «*¿Pero este juego no era de sigilo, discreción y misterio?*». En **Rockstar** nos confirmaron que, aunque esta proporción aún no está del todo decidida, la acción y el asesinato traicionero se alternarán en partes aproximadamente iguales, y siempre a decisión del jugador, del mismo modo que será equivalente la proporción entre armas blancas y pistolas, escopetas y otras armas de fuego.

SOMOS IMPRESIONABLES

Aún quedan muchas preguntas por responder. Por ejemplo: ¿cuál es la relación exacta que se establece entre Dan y Leon? En la primera fase del juego, Dan puede oír la voz de Leon en cualquier punto del hospital. Cuando preguntamos a los responsables del equipo de programación que nos acompañaban, **PJ Sim** y **David Manley**, a qué se debe esto, nos respondieron con un enigmático «*aún no podemos desvelar los detalles de la relación entre Dan y Leon... pero Dan está en un sanatorio mental. Yo no me fiaría de todo lo que ve y oye*». ¿Es real Leon? ¿Es una proyección del subconsciente de Dan? Lo cual, ya que entramos en el turbio tema de las alucinaciones, nos lleva al tema de las drogas. Los experimentos secretos de Dan estaban relacionados con el tema, y está claro que el llamado The Project convirtió al buen doctor en poco menos que un conejillo de indias. ¿Tendrá el progresivo desmoronamiento de la realidad algo que ver con la peripecia de Dan? Contemplad nuestra portada, y ese logo en forma de espiral cuadriculada. Inquieta, ¿verdad? Vale, **Rockstar**: objetivo conseguido. Otra vez.


xtreme
REPORTAJE
ESPECIAL
ULTRA
VIOLENCIA

LA VIOLENCIA DEL SEXO

APUNTES SOBRE NIÑAS EN PELIGRO EN LOS VIDEOJUEGOS

«LA MUJER ES UN SER DÉBIL E INDEFENSO, DE PARCO ENTENDIMIENTO, QUE SÓLO SABE ESCONDERSE EN MOMENTOS DE ADVERSIDAD». ESTA ES UNA DE LAS MUCHAS PERLAS DE SABIDURÍA ANCESTRAL DE JAPÓN, UN ESPÍRITU MISÓGINO QUE HA DADO LUGAR A UN GÉNERO ÚNICO EN LOS VIDEOJUEGOS, NETAMENTE NIPÓN: LAS DESVENTURAS DE CHICAS EN APUROS.

_BEN REILLY

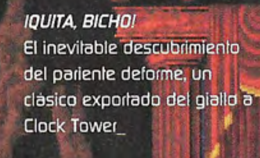
El esquema es sencillo: una doncella de aspecto virginal y por lo tanto apetecible, se ve inmersa en una situación marcada por el trauma, ya sea un crimen, el asesinato de alguien cercano o un ambiente enrarecido. A partir de ese momento la historia se sucede a bandazos, los mismos que la pizpireta protagonista da a lo largo del lóbrego escenario. Cuenta con dos armas: su intelecto, que le permite avanzar resolviendo los ocasionales *puzzles*, y un par de piececitos para correr sin cesar. El sentimiento de urgencia lo pone el Bruto (léase monstruo, ogro o asesino en serie), el cual persigue sin pausa a la heroína, que se ha de limitar a esconderse y aguantar la respiración. Así que tenemos un hombretón desproporcionado, una atractiva jovencita que huye de él entre gimoteos y una sensación de futilidad. No hace falta ser **Freud** para ver el significado implícito de esta fórmula. Estos japos y sus ideas sobre el sexo...

¿NO GUNS, NO FUN?

En 1995 **Human** lanza para **Super Nintendo Clock Tower**, una aventura *point-and-click* en la que Jenniffer Simpson, la proverbial huerfanita, descubre un culto satánico en el orfanato que la acoge. A lo largo de toda la aventura Jen es acosada por Scissorman (alias Bobby), un niño deforme armado con unas tijeras de podar. El argumento es puro **Dario Argento**, incluyendo detalles de la ambientación, un secreto en forma de hermano deforme y hasta el *look* de la protagonista. De hecho las similitudes son máximas si se compara el juego con films como *Phenomena* o *Suspiria*, aunque Scissorman también comparte elementos con Jason Vorhees, de *Viernes 13*, o el maníaco de la ignota *The Burning*. Este juego, que sería adaptado con mínimos cambios para **PSone** en 1997, escapa del esquema clásico del *survival horror*: Jenniffer se ve limitada a esconderse de Scissorman o, como mucho, a regular su nivel de Pánico para escapar de él. El punto más creativo de *Clock Tower* son las apariciones aleatorias de Bobby, capaz de sorprender al jugador detrás de una puerta o saliendo del armario. Literalmente, se entiende.
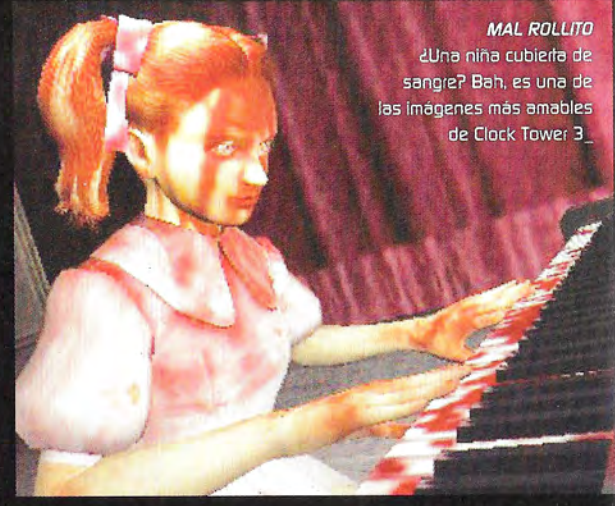
La segunda parte de la saga aparece en 1997 para **PSone**, aunque en Occidente sería el primer capítulo de *Clock Tower*. En fin, esta vez son dos las jovencitas en apuros, Jenniffer y Helen (que siguen sin aprender y no son capaces de defenderse ni con una escoba), con el regreso de Scissorman, su hermano Dan y





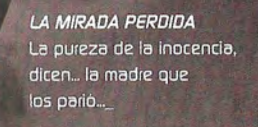
¡QUITA, BICHO!
El inevitable descubrimiento del pariente deforme, un clásico exportado del giallo a Clock Tower_





MAL ROLLITO
¿Una niña cubierta de sangre? Bah, es una de las imágenes más amables de Clock Tower 3_

«TRANQUILA, TODO SALDRÁ BIEN» Un bonito epitafio si hay niñas trastornadas de por medio_



LA MIRADA PERDIDA
La pureza de la inocencia, dicen... la madre que los parió..._

hasta la madre del cordero, todo para volver locas a estas dos muchachas en una aventura quizás demasiado fiel al primer juego, pero con diez finales distintos y un sentimiento de urgencia más acentuado.

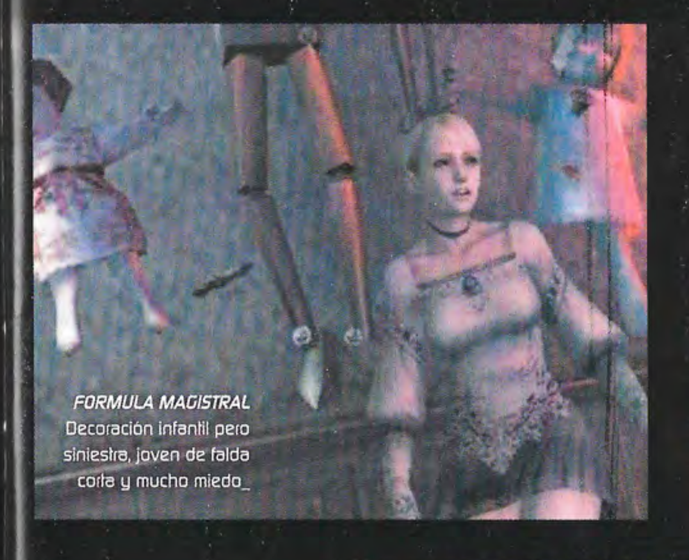
Clock Tower II: The Struggle Within es un *spin-off* al margen de la serie principal. Publicado en 1998 para **PSone**, su pobreza técnica contrasta con 13 finales distintos, la mayoría de ellos escenas sádicas en las que vemos a Alyssa, la protagonista, morir de formas violentas. ¡Qué va a ser eso de salir sin un rasguño! El vapuleo de la joven es más notorio al saber que el personaje más vil del juego, Bates, es en realidad un alter-ego de Alyssa, que se ve obligada a cederle el testigo para realizar diversas acciones en el juego, que por primera vez en la saga incluyen el uso de armas de fuego.

Bajo la tutela de **Capcom**, **Sunsoft** dio forma a la entrega de la serie para **PS2** en 2003. Quince dulces añitos tiene Alyssa, el personaje principal y al que por primera vez se controla con el pad, en lugar de mediante puntero. Nuestra chica ha de viajar al Londres de la Segunda Guerra Mundial para salvar a su madre de Lord Burroughs, un malnacido con la sana intención de beber la sangre del corazón palpitante de la chavala. Al no conseguir tan noble propósito, se convierte en una máquina de matar, una de las seis que forman los jefes finales del juego. Y aunque **Clock Tower 3** mantenga el esquema de huída continua, la valentía no es total y termina por ceder a los encantos del combate, con batallas a golpe de ballesta contra cada jefazo.

END: CON D DE DEMONIO

Era posible rizar el rizo. Antes de que *Resident Evil* asentara los cánones del *survival horror*, una nueva saga nacía para convertirse en inmediato objeto de culto. En 1995 aparece



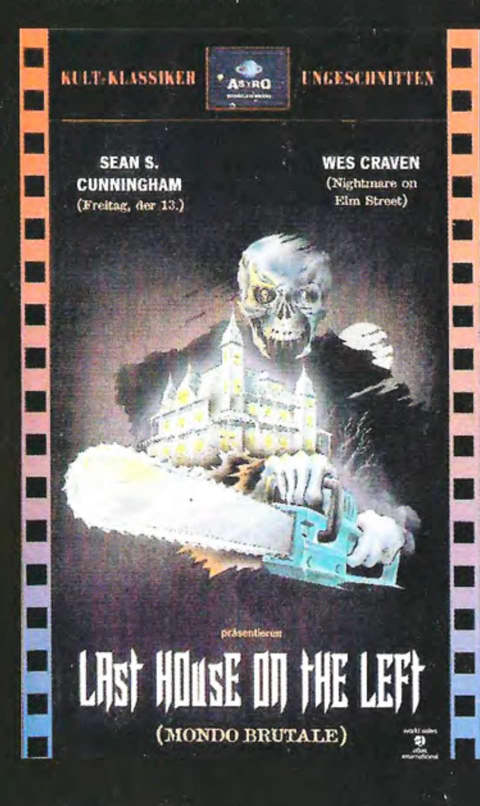

FORMULA MAGISTRAL
Decoración infantil pero siniestra, joven de falda corta y mucho miedo_



MUJERES TROCEADAS Y MACHOS CASTRADOS

Que nadie se engañe: si el cine gore tiene un mercado es gracias a la base de películas creadas en los 70 y 80. Y si esas pelis han perdurado ha sido en buena medida gracias a los japoneses, los mismos que mantuvieron Holocausto Caníbal en lo más alto de su taquilla durante años. Fruto de esa sexualidad oscura, en Japón hay una mórbida satisfacción por las historias de mujeres despiezadas, y mejor si son occidentales. Todo vale para el gusto oriental: las historias de violación y venganza, como en las imprescindibles «I Spit On Your Grave» o «La Última Casa a la Izquierda»; los adolescentes en celo hechos picadillo de «Viernes, 13» o la rarísima «The Burning». Y el estilismo de Dario Argento, quizás el mayor artífice de los juegos sobre muchachas en apuros gracias a títulos como «Phenomena», «Inferno» o «Suspiria».


KENJI ENO FUE UN PIONERO DEL SURVIVAL HORROR, ADEMÁS DE UN MACHISTA DIVERTIDÍSIMO



D para **PSone** y **Sega Saturn**, bajo la tutela del frustrado genio llamado **Kenji Eno**, artífice de la compañía **WARP**. Su concepto de «cine interactivo» ilustraba el drama de Laura Harris, que se infiltra en un hospital donde su propio padre ha provocado una masacre. Al más puro estilo *Castlevania*, Laura es trasladada a un lóbrego castillo donde debe resolver *puzzles* que le permitan avanzar y descubrir qué ha ocurrido con su padre. Un divertido viaje trufado de mutilaciones, madres acuchilladas, canibalismo y una deliciosa sorpresa final. Los pecados del padre marcan la vida de Laura, condenada de antemano al horror de su existencia.

Eno, motivado por el éxito de ***D***, comenzó a trabajar en ***Enemy Zero***, un título que escaparía del esquema de «*huye mientras puedas*» y optaría por otra opción, pero más original: enemigos invisibles que sólo pueden ser localizados con señales sonoras. Es éste un título de culto sobre todo por un gesto que demostró cómo los tenía puestos **Kenji**: cuando **Sony** empezó a poner pegas al desarrollo del juego, **Eno** se lió la manta a la cabeza. En el **E3** de 1997 mostró una fantástica demo de **Enemy Zero**, que terminaba con el logo de **Playstation**... convirtiéndose en el de **Saturn**.

D2 (2000) comenzó como un fallido proyecto para la prometedora **3DO M2** de **Panasonic**, consola que no llegó a aparecer, lo que nos privaría de un argumento con la primera heroína embarazada de los videojuegos. **Eno** parte de cero y crea un nuevo ***D2*** para **Dreamcast**, en el que la rubia sobrevive a un accidente de avión en pleno bosque canadiense, y se enfrenta tanto a la supervivencia en el crudo invierno como a las mutaciones que sufren los supervivientes. Mezcla de juego de rol, aventura y *survival horror*, ***D2*** incidía en la sensación de aislamiento de la protagonista. Puede que tuviera elementos de acción, pero no por ello era menos misógino que el resto de juegos de chicas en apuros: desnudos, violencia física, amenazas y tentáculos fálicos a lo *Urotsukudoji* provocaron las iras de grupos feministas, a los que queremos culpar de que ***D2*** no llegara a aparecer en Occidente. Bichas.

MÁS ALLÁ DE LA PERVERSIÓN

Haunting Ground (**PS2**, 2005) tiene un título mucho más sugerente en Japón: ***Demento***, que indica de manera más directa por dónde van los tiros. La que iba a ser en principio una nueva entrega de ***Clock Tower*** para **PS2** se transforma en una aventura de, hum, terror sexy, con continuos ángulos de cámara voyeurísticos. Fiona es la maciza protagonista de ***Haunting Ground***, que despierta amnésica y medio desnuda en un lóbrego castillo. Para poder escapar ha de dar esquinazo



CULTO EN CONDICIONES En Japón existen novelas, manga y mil derivados de la saga Clock Tower_







LA METAFORA DEL SEXO COMO TRAUMA QUEDA ENCARNADA EN EL GÉNERO DE CHICAS PERSEGUIDAS

a varios acosadores, entre ellos Debilitas, un gigantón con cerebro de niño y sexualidad desatada.. Riccardo, el amo del castillo, también pretende dejar su semilla en el interior de Fiona, mientras que Daniella (víctima de la paliza más brutal jamás vista en un juego) es la atractiva criada que quiere reemplazar a la protagonista. Fiona se esconde para hacer caer en trampas a sus perseguidores, pero también cuenta con Hewie, un pastor alemán que la ayudará a pasar el mal trago defendiéndola de los enemigos,

Llegados al ciclo final de una generación consolera, sólo cabía despedirse del género de doncellas a la carrera. Y qué mejor manera de hacerlo con la transgresión definitiva: sexo y preadolescentes. **Rule of Rose** (**PS2**, 2006). Al igual que en **Haunting Ground**, el juego está protagonizado por una jovencita sin memoria y acompañada por un perro, llamado Brown, que complementa las escasas habilidades de defensa de Jennifer con armas de *melée*. La chica debe encontrar objetos que le ayuden a recomponer sus recuerdos, a la vez que se libra de extrañas criaturas grises. Lo mejor son los anfitriones de Jennifer, los Aristócratas del Plastidecor Rojo, un grupo de niños cabroncetes que disfrutan con la tortura, y que usan su edad como coartada moral, tanto en el juego como frente a los espectadores, para hacerle la puñeta a la Jennifer. Lo curioso es que no fue la violencia infantil la que puso a **Rule of Rose** en la picota, sino la actitud sexual de los niños protagonistas. Tras el rechazo de **Sony** para distribuir el juego en Estados Unidos, **Atlus** cogió el testigo, pero aún así hubo de enfrentarse a sanciones en la Unión Europea, incluyendo un veto en Reino Unido. La imaginación calenturienta de los comisarios europeos engrandeció la leyenda del juego, con historias sobre prácticas sadomasoquistas infantiles y niños enterrados vivos, escenas que nunca aparecen en **Rule of Rose**. Desafortunadamente. Que los desarrolladores tomen nota de estas y otras sugerencias, cada vez más malsanas, para ofrecer nuevos títulos que demuestren la diversión de una chica indefensa frente a amenazas hipersexuales e inevitables, en un contexto de sudor, sangre y violencia. Por aquí estaremos encantados de fundirnos esos juegos... siempre con un mero interés sociológico, claro está. Dios nos libre de disfrutar con semejantes barbaridades. _game over

_EVIL PRINCESS

THQ NOS INVITÓ A SAN FRANCISCO PARA CONOCER DE PRIMERA MANO LOS DETALLES DE LOS QUE SERÁN SUS JUEGOS MÁS IMPORTANTES DE LA PRÓXIMA TEMPORADA. COMO YA OS ADELANTAMOS JUICED Y MOTO GP EN EL NÚMERO ANTERIOR, NOS CENTRAMOS AHORA EN FRONTLINES, STUNTMAN IGNITION Y CONAN.

PS3 - XBOX 360

FRONTLINES FUEL OF WAR

La gran apuesta de **THQ** para esta temporada es este FPS desarrollado por **Kaos Studios**, una división de la compañía con sede en la ciudad de Nueva York, formada en su mayor parte por el equipo responsable de *Desert Combat*, un popular mod de *Battlefield 1942*.

En esta ocasión, la línea argumental no se basa en ninguna contienda bélica real, sino que los hechos transcurren en un futuro cercano, con el mundo sumido en una profunda crisis medioambiental y económica



HAZ COMO JOHNNY... Más de sesenta armas y vehículos inspirados en diseños militares a tu disposición_





generada por la sobrexplotación (y consecuente agotamiento) de los recursos energéticos.
Los contendientes, unos clásicos: por un lado la malvada Alianza de la Estrella Roja, amenaza comunista encarnada por China y Rusia; enfrente, el civilizado mundo democrático representado por los Estados Unidos e Inglaterra, integrantes de la Coalición del Oeste.
El Modo Historia te obligará a combatir en el bando de los buenos, con el objetivo de ir haciendo avanzar la línea de frente sobre el territorio enemigo. Para conseguirlo tendrás que ir completando objetivos, aunque con la libertad que aporta una estructura abierta que te permitirá ir cumpliendo objetivos en el orden que desees.
Además del inexcusable uso de las armas, este juego está muy enfocado a la utilización de vehículos, de modo que en cada nivel podrás encontrar el medio de locomoción militar que mejor se adapte a la misión, ya sean jets, helicópteros o tanques. Así, no sólo tendrás que ocuparte de proteger el pellejo de tu personaje, sino también de mantener tu vehículo en perfecto estado, puesto que los daños que reciba repercutirán progresivamente en su manejo y rendimiento.

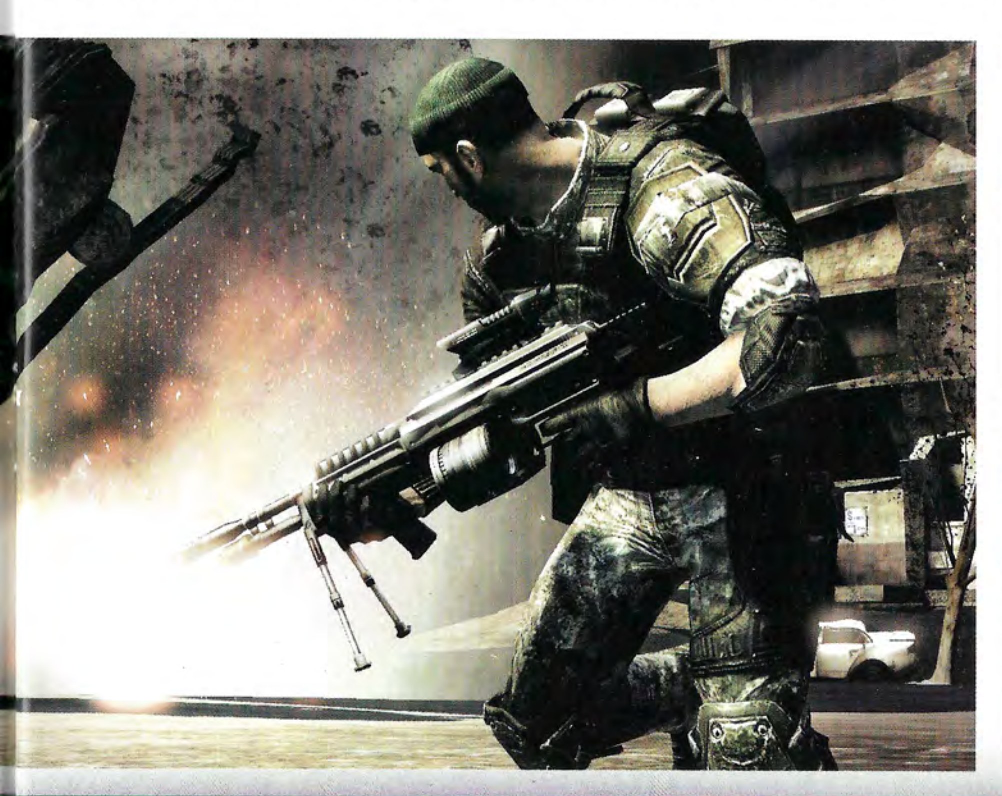
plataformas, puesto que cada una contará con sus propios servidores.
La mecánica, de este modo, estará igualmente basada en cercar la línea de fuego sobre el bando enemigo, pero esta vez podrás elegir no sólo la misión que desempeñarás en el campo de batalla (francotirador, artillería pesada...), sino también

UN FPS BASADO EN LA UTILIZACIÓN DE VEHÍCULOS COMBINADO CON UN POTENTE MODO ON-LINE

En cuanto al Modo On-line, os podemos adelantar que el multijugador de **XBox 360** estará disponible hasta para 32 personas de forma simultánea, pero sus desarrolladores no pudieron confirmarnos aún esta misma cifra en **PS3**, aunque lo que sí sabemos es que no habrá posibilidad de interacción entre los usuarios de ambas

en cuál de los cuatro ejércitos combatirás, teniendo en cuenta que cada uno cuenta con su propio arsenal.
Por lo que pudimos ver del juego en movimiento, el aspecto gráfico aún necesita ser mejorado en muchos aspectos. Habrá que esperar hasta otoño para ver el resultado final.

DAÑOS COLATERALES
Vigila bien de cerca tu vehículo: los daños que sufra repercutirán en su rendimiento_









STUNTMAN IGNITION

PS2 - PS3 - XBOX 360



SIGUE EL CAMINO DE FLECHAS VERDES Las flechas verdes te indican el camino que tienes que seguir para realizar la escena a gusto del director... pero eso no implica que no puedas improvisar tus propias acrobacias y ganar puntos_

Cualquiera que jugara al primer *Stuntman* recordará no sólo su argumento sino su endiablada dificultad. La segunda parte llegará en verano, y volverá a ponernos en la piel de un especialista de conducción, encargado de rodar las escenas cinematográficas que impliquen riesgo al volante.

Como es lógico, esto se traduce en toda suerte de saltos en el aire, trompos y acrobacias varias. La diferencia es que en esta ocasión los nuevos programadores han pensado en el público más casual (un mercado que, paradójicamente, compra más juegos que los *hardcore gamers*) y bajar un poquito el excesivo listón de dificultad. De este modo, esta vez no tendremos que comenzar la fase cada vez que cometamos un fallo, sino que tendremos un margen de error de cinco intentos. Todo un alivio para los conductores más torpes.

El Modo Historia está compuesto por seis películas diferentes, que se traducen en 36 niveles diferentes, además de tres anuncios y tres torneos que podremos desbloquear si nuestra actuación es lo suficientemente buena.

Para ello, no podremos limitarnos a las indicaciones del director (señalizadas con flechas verdes) sino que tendremos que buscar acrobacias alternativas para conseguir puntos de *drifting*, piruetas aéreas, por proximidad a obstáculos, pasar entre huecos... y maniobras del mismo estilo a las que puntúan en el recien estrenado *Excite Truck* de **Wii**.

La versión para la consola de **Microsoft** incluirá Modo Multijugador On-line con 25 vehículos diferentes y la posibilidad de competir en los sets de rodaje predefinidos o en circuitos diseñados por los propios usuarios.

LOS ORÍGENES

Aunque GBA contó con su propia versión del juego, el primer Stuntman vió la luz para PS2 en el 2002. El desarrollo corrió a cargo de Reflections, y a juzgar por las últimas entregas de Driver, no nos extraña que THQ haya decidido cambiar de estudio de programación al hacerse con esta licencia (antes de Atari).













RUGIDO DE MOTORES Motocicletas, deportivos, moster trucks... y hasta 20 vehiculos diferentes (25 en el Modo On-line)_







HAZTE DONANTE
Los desmembramientos y la sangre recuerdan a la escena de los 88 maniacos de Kill Bill





CONAN
PS3 - XBOX 360

El **Gamer´s Day** de **THQ** fue el evento elegido para mostrar por primera vez a la prensa especializada este título, que no verá la luz hasta 2008.

En una pequeña sala con un plasma de 50 pulgadas y en grupos de unas quince personas, **Robert Huebner**, junto con otro miembro de **Nihilistic Software**, se encargó de la presentación y de satisfacer nuestra voraz curiosidad.

El juego será todo un regalo para los fanáticos del bárbaro hipermusculado y para los amantes de los juegos de acción directa sin más complicación que avanzar y matar, llegar al jefe, derrotarlo y volver a empezar.

Lo que más llama la atención en este primer vistazo son los borbotones de sangre que inundan continuamente la pantalla y los espectaculares desmembramientos que Conan inflinge a sus enemigos a golpe de espada. Aunque no será la única arma de la que este titán haga uso, ya que también dispondrá de antorchas, hachas, flechas y otros elementos de los escenarios, con los que podrá interactuar.

Todo ello sin olvidar que con una potencia de puños como la de Conan, uno nunca se queda desarmado: el juego se basa en ir encadenando combos para conseguir puntos de experiencia con los que desbloquear nuevos golpes y ataques a dos manos.

Por otro lado, los programadores prometen que la estética final será marcadamente cinematográfica, con muchos efectos de luz, sistema de cámaras automático para que el usuario sólo se preocupe de la acción, y una cuidada banda sonora.



NO CONFUNDIR CON...

Age of Conan: Hyborian Adventures es otro título protagonizado por el bárbaro pero que no tiene nada que ver con el de THQ. En este caso, se trata de un multijugador on-line masivo desarrollado por Funcom Inc. Aunque estaba concebido originalmente para PC, Microsoft ya ha dado el visto bueno para la versión 360.





NEW YORK COMIC-CON

ENTRE COMICS ANDA EL JUEGO

STAN BY

COMICS Y VIDEOJUEGOS. CADA VEZ SE ESTRECHA MÁS LA RELACIÓN. CADA DÍA QUE PASA, LOS VEMOS CAMINAR MÁS JUNTITOS Y DE LA MANITA. Y NO SÓLO EN NUESTRAS ESTANTERÍAS. TAMBIÉN EN LOS EVENTOS OFICIALES DEDICADOS AL NOVENO ARTE, COMO LA PASADA NEW YORK COMIC-CON 2007, EL OCIO ELECTRÓNICO OCUPA CADA VEZ UN POCO MÁS DE ESPACIO. EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO LE TIRA LOS TRASTOS AL TEBEO. ÉSTE SE DEJA, Y NOSOTROS LO PRESENCIAMOS.



LA FAMILIA Como buen mafioso, Jackie le tiene mucho apego a la familia. Aunque la suya es algo distinta_

THE DARKNESS

HA SIDO DURA LA PUGNA PERO, FINALMENTE, MARC SILVESTRI Y TOP COW HAN CEDIDO A LA FIEBRE DE LAS ADAPTACIONES. TONTO EL ÚLTIMO.

Como al cine, los videojuegos miran a los comics como un filón seguro de nuevas -o no tanto, vaya- franquicias. Esto lo hemos dicho ya, ¿verdad?. A **Marc Silvestri**, tal y como nos contó en una impagable cena a la que asistimos con él durante la **NY Comic-Con** del pasado febrero, llevaban años ofreciéndole adaptar *The Darkness*, una de sus primeras creaciones cuando, allá por los 90, abandonara **Marvel** junto a otros conocidos artistas (**Jim Lee**, **Rob Liefeld**, ...) para formar **Image** y su subsello **Top Cow**. Ni a **Silvestri** ni a la editorial les complacía ninguna aproximación desde la industria del videojuego a la oscura historia de Jackie Estacado, un matón de la mafia poseído por una arcaica fuerza del mal, The Darkness. Hasta que **Starbreeze** (*Las Crónicas de Riddick: Butcher's Bay*) les planteó un *shooter* en primera persona que respeta completamente, aseguran unos y otros, el espíritu del cómic, a caballo entre la fantasía superheróica, el terror y la novela negra. Una condición sin la que **Silvestri** (y **Top Cow**) no les hubiera dado luz verde, ya que *The Darkness* fue una de las razones que, en definitiva, impulsaron la fuga de **Marvel** del autor americano.







LA OSCURIDAD, QUÉ MALA BABA

Silvestri creó en 1996, junto a Garth Ennis y David Wohl, la historia de Jackie Estacado, sobre cuya familia pesa una maldición: cada nuevo varón será poseído por The Darkness al alcanzar la mayoríad de edad. Lo cual, además de matar al anterior anfitrión, otorga poderes brutales y mucha mala leche.







ALIMENTAR A LA OSCURIDAD
Los poderes oscuros no son gratis. Hay que alimentarlos con corazones humanos_







GO , DARKLING, GO!
Cada tipo de Darkling (tres) tiene una función determinada. Bueno, básicamente la misma en diferentes modalidades_

Además de dar rienda suelta a nuestra condición de fans inagotables de los tebeos, en la **Comic-Con** pudimos comprobar de primera mano que **The Darkness**, el videojuego, es efectivamente fiel a lo más bruto y escabroso del cómic. Al menos a juzgar por el nivel completo al que tuvimos acceso. Y no sólo eso: a quien suscribe se le antoja un FPS realmente atractivo y con algunos elementos prometedores. La demo transcurría entre túneles de metro de Nueva York (nos comentaron que el juego permitirá moverse libremente en metro por la ciudad para buscar submisiones) y calles en las que cada fuente de luz podía ser destruída, teniendo que abrirnos paso hasta un pequeño almacén

PARA ALEJARSE DEL SHOOTER MÁS CONVENCIONAL, THE DARKNESS PROMETE HACER UN USO INTENSIVO DE LOS PODERES OSCUROS DE JACKIE

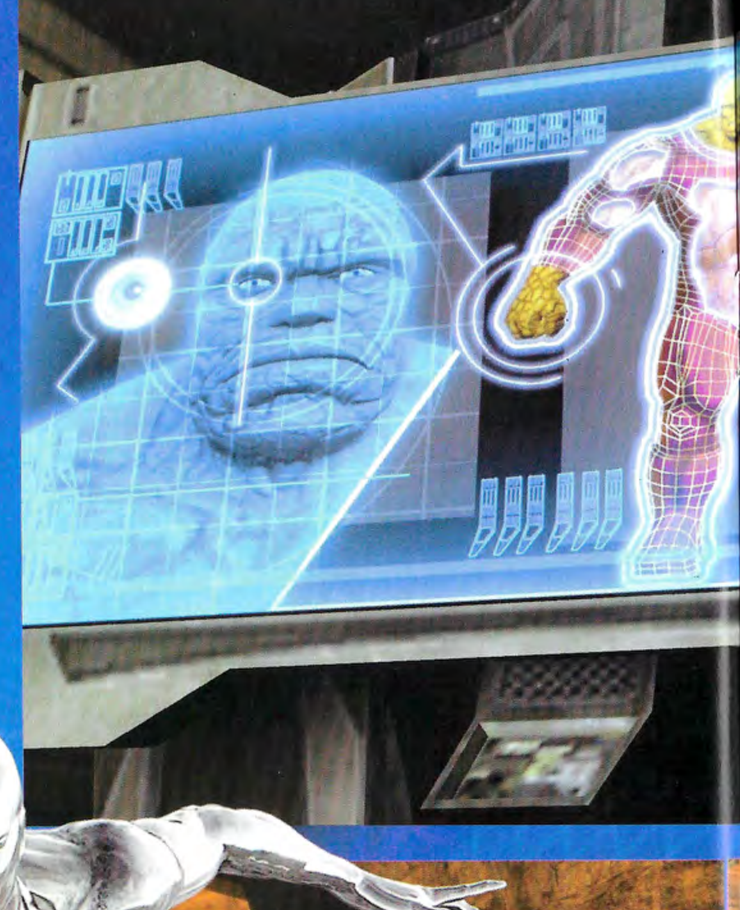
donde acabar con un grupo mafioso. Lo más impactante y prometedor, junto al uso de la penumbra (como no podía ser de otro modo, gran parte del juego transcurre sumergido entre cuidados matices de negro y azul oscuro), son los poderes de Estacado: por un lado, además de las clásicas armas de fuego, dos tentáculos pueden usarse como apéndices letales al entrar en el «modo darkness», así como varias habilidades que van desbloqueándose durante el juego: nuevos brazos para golpear o levantar objetos pesados, más apéndices para llegar a lugares inalcanzables usando las sombras, etc. Y, por supuesto, como imaginarán los habituales del tebeo, puede invocarse a unos seres llamados Darklings para ayudar al jugador en tareas asesinas como limpiar habitaciones y desbloquear puertas o, simplemente, aumentar la capacidad destructiva. Que, visto lo visto, no es poca.

LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

MARVEL HA ENCONTRADO LA PANACEA CON LAS ADAPTACIONES DE SUS FRANQUICIAS. NO HAY NUEVA PELÍCULA QUE NO VENGA ACOMPAÑADA TAMBIÉN DE SU VIDEOJUEGO.

Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer (la horrenda adaptación del título original *The Rise of Silver Surfer*) no va a ser menos. En nuestra celebrada excursión a la **Comic-Con** pudimos también echar un primer vistazo a la adaptación de la nueva película de la familia superheróica. El videojuego comparte título con el film que se estrenará en verano (y cuyo trailer, la verdad, nos pone los pelos como escarpias), y aparecerá para prácticamente todas las consolas: ***Nintendo DS***, **PlayStation 2**, ***Wii***, ***Xbox 360*** y, nos confirmaron allí, **PlayStation 3**. Como es lógico, las diferencias entre versiones serán notables, principalmente a nivel visual (muy similares entre sí en este aspecto las de ***Wii*** y **PS2**, así como las de los mastodontes de nueva generación), aunque la mecánica de *brawler* machacabotones será prácticamente idéntica, con el correspondiente añadido de *gimmicks* gestuales en la ***Wii***. En ésta, con una perspectiva más alejada, cada personaje tendrá varios ataques especiales que lanzar mediante movimientos concretos del *wiimote* y el *nunchuk* (agitarlos frenéticamente de varias formas, sobre todo), mientras que el jugador podrá elegir en todo momento con cuál de los cuatro héroes arrear tortas. Esto último se encuentra en todas las versiones (tomando en las de *next-gen* la cámara una posición más cercana, más trasera y menos cenital), así como el componente RPG que permitirá a los personajes ir desbloqueando nuevas habilidades y poderes, y aumentar la potencia y el radio de acción de los ya obtenidos. Además, los personajes mejoran sólo al jugar con ellos, en una decisión enfocada a promover el uso de los cuatro y, al menos eso esperan los desarrolladores, la variedad en la acción. Uno de los atractivos del juego, especialmente en ***Wii***, es la modalidad cooperativa de hasta, claro, cuatro jugadores. Y, por supuesto, los propios poderes de los personajes, que en las consolas de nueva generación podrán combinarse para aumentar la potencia: llamas más campo de fuerza, por ejemplo.

LA PRESENCIA DE GALACTUS, COMO EN EL FILM, SERÁ UNO DE LOS PLATOS FUERTES

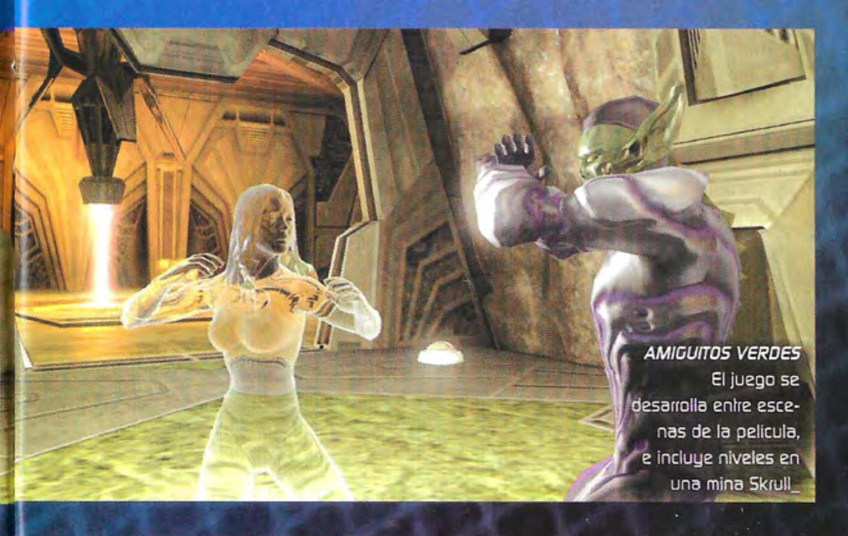




ILLAMAS A MI!
Las versiones de nueva generación incluirán niveles de vuelo con Johnny Storm.



CLOBBERING TIME
Lo de la Cosa serán los guantazos, claro. ¿Es la hora de las tortas? Esperemos_



AMIGUITOS VERDES
El juego se desarrolla entre escenas de la película, e incluye niveles en una mina Skrull_

COMIC-CON: PARAISO PAJERO

Por si queda alguna duda, la NY Comic-Con es una convención de tebeos. Y pese al creciente espacio que ocupan los videojuegos (un enorme puesto de PlayStation, otro con novedades del nocivo -creedme- WoW, o uno dedicado al próximo de las Tortugas Ninja Mutantes Adolescentes), quien suscribe tuvo tiempo de dar rienda suelta a su afición más temprana de forma desatada. Entre cenas con Marc Silvestri (intentando infructuosamente no entrar en Modo Groupie), firmas de titanes como Kyle Baker, adoraciones desde la distancia a leyendas como Neal Adams o Brian Bolland, y compras desenfrenadas, el fin de semana fue realmente intenso. Hacedme caso: si os gustan los tebeos, necesitáis una de estas convenciones. Una vez, al menos. Siempre tendréis la excusa de los rascacielos...



ASÍ LUCÍA EL SALÓN DESDE LA GALERÍA DE AUTORES. LA PRESENCIA MASIVA DE ÉSTOS, EL MAYOR ATRACTIVO.

POR ESA CHAQUETA DE TRON - QUE SE APRECIA POCO EN LA FOTO - ME HICIERON UN PAR DE OFERTAS. ESTO PASA CUANDO DICES QUE NO A UN PAJERO.



JOSE ANTONIO, DE TAKE 2, MARC SILVESTRI, Y UN SERVIDOR. EL CREADOR DE THE DARKNESS RESULTÓ SER UN TÍO REALMENTE MAJO Y CERCANO.



RASCACIELOS DESDE EL PIER 17: UN SITIO ENCANTADOR PARA DESCANSAR AL SOLECITO.



SHIN CHAN LLEGA A TODAS PARTES. ¡CULITO, CULITO!

STAN BY

EL MUNDO HA DESPERTADO: LAS ANTIGUAS RAZAS -ENANOS, ORCOS, TROLLS Y ELFOS- SE HAN DESPOJADO DE SUS DISFRACES HUMANOS Y LA MAGIA HA VUELTO PARA QUEDARSE. EN EL CAOS RESULTANTE, GRANDES MEGACORPORACIONES HAN TOMADO EL CONTROL, LA MATRIZ HA MULTIPLICADO LA REALIDAD, Y LA CIBERTECNOLOGÍA LA HA RETORCIDO. BIENVENIDOS AL MUNDO DE SHADOWRUN.

SHADOWRUN

XBOX 360



ABRACADABRA
Este pajarito se ha teletransportado al lugar incorrecto. Alma de cántaro_

Los aficionados al rol más clásico recordarán un juego abiertamente inspirado en la realidad hipertecnológica vislumbrada por **William Gibson**, astutamente mezclada con elementos fantásticos más tradicionales y tópicos (magia, elfos, dragones, grifos, etc). Esta propuesta de *ciberpunk* un tanto atípico se llamaba **Shadowrun**, y ahora, algo más de diez años después del RPG de acción de **SEGA** para **MegaDrive**, se abre camino de nuevo hasta las consolas como un *shooter* en primera persona multijugador. Con la novedad de ser el primer juego que permita a usuarios de **Xbox 360** y **Windows Vista** competir unos contra otros. Como a vosotros, esto nos genera unas cuantas dudas. Así como el hecho de que un juego basado en un estimulante mundo ciber-desquiciado se limite únicamente a tiroteos entre equipos. Así pues, nos fuimos al evento de presentación del juego con la esperanza de que **Mitch Gitelman**, *studio manager* de **FASA Interactive**, los desarrolladores, nos aclarara las dudas. Y, además, para probar por primera vez **Shadowrun**.

Para los que ya están lamentando la falta de una aventura en solitario en el mundo de **Shadowrun**, con sus ciberimplantes y sus incursiones en la sombra, la respuesta de **FASA** es que comenzaron a desarrollar primero el Modo Multijugador, y les gustó tanto que decidieron centrarse sólo en él. Así que sí, nada de *single player*, dejad los mohines. Por lo demás, el juego se ambienta unos años antes de la época del RPG, aunque esto es prácticamente irrelevante: la mecánica se basa en combates por rondas entre dos equipos de hasta 8 juga-

FASA: DE PAPEL Y BOLI A SHOOTER LOCO

FASA Interactive, los desarrolladores de Shadowrun, derivan directamente de la FASA Corporation que creara el juego de rol original. Ésta, tras veinte años de éxito en el mundo del pen-and-paper RPG, los juegos de guerra y las miniaturas (Ral Partha pertenece a FASA), decidió en 2001 cesar la actividad y mantenerse sólo como gestora de sus propiedades intelectuales. FASA Interactive, por su parte, era la división dedicada a desarrollo de software, algo que interesaba enormemente a Jordan Weisman y Ross Babcock, fundadores de FASA, quienes se dedicaban en exclusiva a esta rama de la compañía. La cual sería, finalmente, comprada por Microsoft, con Babcock uniéndose al nuevo barco. En el desarrollo de Shadowrun, como decimos abajo, era muy importante para FASA el equilibrio entre los usuarios de Windows y los de consola (el clásico ratón vs. gamepad). ¿La solución de Mitch Gitelman, actual Studio Manager? «Contrata al diseñador de Halo, y dile que encuentre el equilibrio».







ARSENAL Durante el uso de armas cuerpo a cuerpo, la cámara pasa a tercera persona. "Es para verte mejor", dice el trollito simpático que va a desmembrarte_





ELFOS, HUMANOS, TROLLS Y ENANOS CARGADOS DE ARMAS, HECHIZOS Y CIBERIMPLANTES, IGUAL A ACCIÓN LOCA.

dores cada uno. Tres modalidades de enfrentamiento, 6 rondas por combate. A la vista de la presentación de **Gitelman** y nuestra propia experiencia con el juego, la ambientación juega su papel poco más que en el tono general, las armas y herramientas y razas disponibles. Y no lo decimos como un defecto. Cada jugador puede elegir entre cuatro especies (troll, elfo, humano y enano), cada una con habilidades innatas que afectan directamente al juego. Antes de cada ronda, pueden comprarse (con dinero creciente) armas, hechizos o implantes cibernéticos. Y aquí comienza lo realmente divertido: **FASA** ha construido un *shooter* que va más allá del *strafe* y el disparo certero. La elección de raza, hechizos (resurrección, teletransportación, invocación de criaturas, curación) e implantes (visión mejorada, sensoarma, un ala-delta) determina la estrategia a seguir, convirtiendo los encantamientos y mejoras físicas en algo más que simples fuegos de artificio. Son herramientas que hay que dominar. Además, conforme avanzan las rondas, cada jugador dispondrá de más cachivaches, con lo que la acción puede terminar en auténtica locura. Una de las mayores preocupaciones, la referente al equilibrio entre las dos plataformas (por cuestiones de control, principalmente) no nos ha parecido tal. El sistema de control dificulta la puntería cuanto más se dispare, pero, más allá de eso, la prueba del juego fue mixta (**Vista** y **Xbox**) y no detectamos grandes lastres.
Shadowrun está casi listo. Saldrá sobre el 30 de junio (fecha aún no oficial), y comprobaremos realmente si es oro todo lo que reluce.

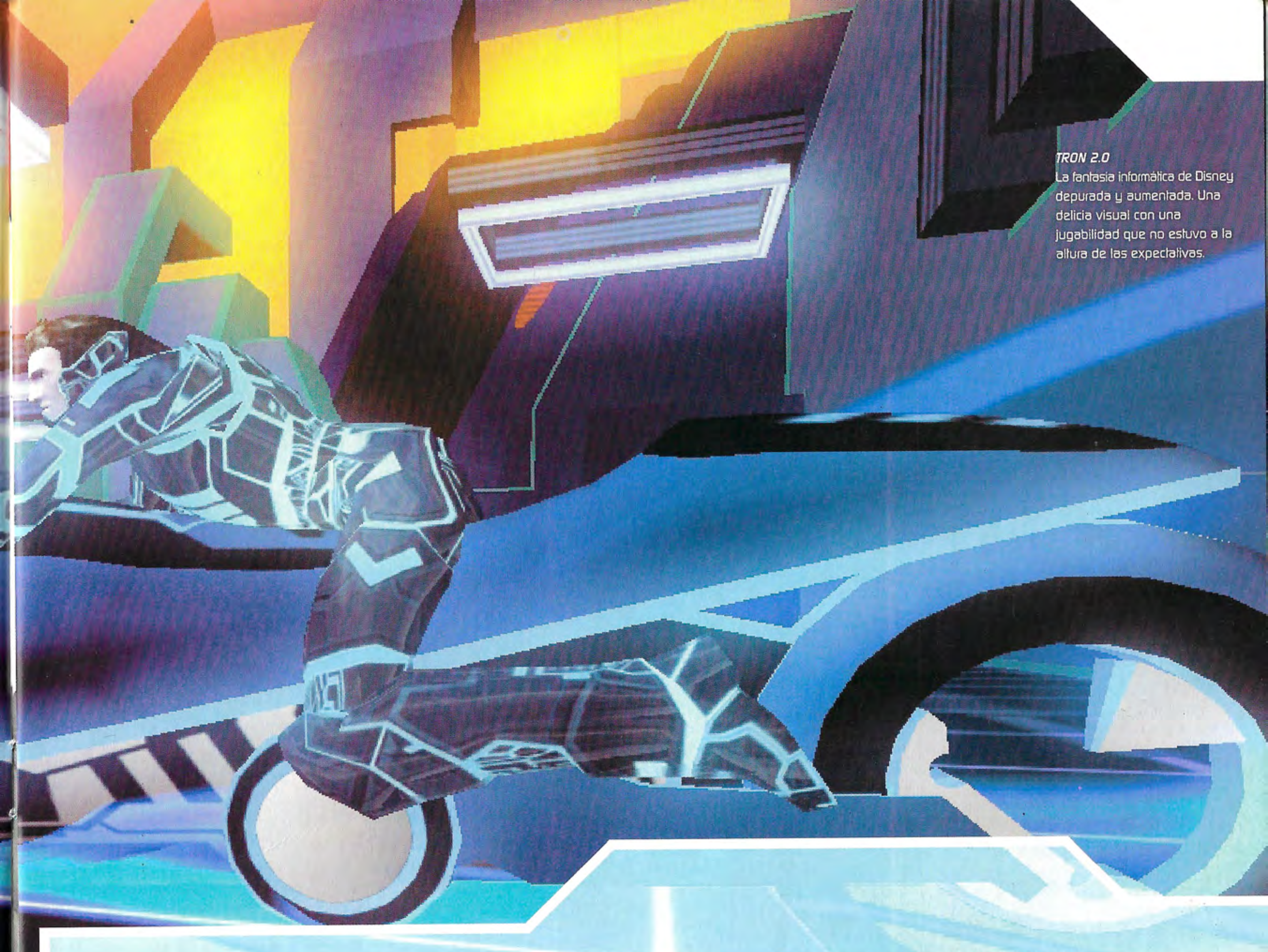


CYBERPUNK

LA REALIDAD NO ES LO QUE ERA

_MR WINTERS

LA CIENCIA FICCIÓN PROMETÍA MUCHAS COSAS: COMIDA EN PASTILLAS, COCHES VOLADORES, REPLICANTES DE PLACER Y UN KIT DE REALIDAD VIRTUAL EN CADA CASA. Y NADA SE HA CUMPLIDO. O CASI NADA. LA HERENCIA DEL CYBERPUNK, SUBGÉNERO DE LA CIENCIA FICCIÓN, ES QUIZÁS MUCHO MÁS REAL DE LO QUE IMAGINAMOS, ESPECIALMENTE EN LOS VIDEOJUEGOS.



TRON 2.0
La fantasía informática de Disney depurada y aumentada. Una delicia visual con una jugabilidad que no estuvo a la altura de las expectativas.

«Una alucinación consensual experimentada a diario por billones de operadores legítimos en todo el mundo». Esta es la clásica definición de ciberespacio que **William Gibson** aporta en la obra magna de la literatura *cyberpunk*, *Neuromante*, y que al mismo tiempo serviría para describir a la perfección la comunidad global de jugadores de videojuegos. Alucinación consensuada. Inmersión en espacios inmateriales. Lo hacemos casi a diario. Incluso pagamos por ello.

Cyberpunk: subgénero de la literatura de ciencia ficción de los años ochenta y noventa que presentaba un cercano y distópico futuro de metrópolis globalizadas, tecnología omnipresente, gobierno de las megacorporaciones y solapamiento de la realidad y la virtualidad. La literatura *cyberpunk*, de la mano de escritores como el mencionado **William Gibson**, **Bruce Sterling** o **Neal Stephenson** (por mencionar únicamente a los grandes *popes*), ha empapado todos los campos de la cultura popular con su descripción pesimista pero bastante veraz de un futuro demasiado cercano, donde la tecnología ha creado una nueva realidad inmaterial, el ciberespacio, donde medran los protagonistas de historias con tintes de cine negro: auténticos antihéroes, marginados sociales que sobreviven al margen de la ley gracias a sus habilidades como superdelincuentes tecnológicos. Sería imposible diseccionar aquí todas las características de este fructífero género, y mucho más sencillo nombrar a sus descendientes más conocidos: películas como *Johnny Mnemonic* o *Matrix*, o el anime japonés *Ghost in the Shell*. Y, como era de esperar, tanto las temáticas como los conceptos más estrechamente ligados al *cyberpunk* se han visto reflejados en numerosos videojuegos.

Para empezar, el mismo acto de conectar una consola de videojuegos para sumergirnos con propósito lúdico en esa *«alucinación consensuada»* es ya algo muy parecido a lo que hace el típico *hacker* o *«jinete eléctrico»* de novela *cyberpunk*. Algo parecido, pero no igual. Porque allí, donde el *hacker* novelesco buscaba cometer un crimen, resolver un misterio, iniciar una revolución o, simplemente, ganar algo de pasta, nosotros los jugadores tan solo pretendemos divertirnos. Algo mucho más inocente... ¿o quizás no tanto? El extraño simulador de *hacking* **Uplink: Hacker Elite** (**PC**, 2001) se alimenta directamente de la imaginería más romántica relacionada con la seguridad informática, convirtiéndonos en un joven *hacker* que debe penetrar en la mayor cantidad de sistemas posibles. Se trata de un juego de estrategia basado en una serie de *puzzles*, con un tratamiento gráfico más cercano a la arrebatadora belleza de una base de datos, una original propuesta minimalista que no tiene nada que ver con uno de los clásicos absolutos para **PC** y compatibles, **System Shock** (1994). Auténtica obra maestra indiscutida, juego *cyberpunk* con formato de *shooter* en primera persona, excelentes gráficos tridimensionales, gran complejidad táctica, tremenda dificultad y abundantes elementos de rol, en **System Shock** encarnamos al superviviente de una estación espacial devastada que deberá enfrentarse tanto a unos extraños enemigos como a los sistemas de defensa de la estación. Y es aquí donde cobra vida el ciberespacio gibsoniano, al desarrollarse parte

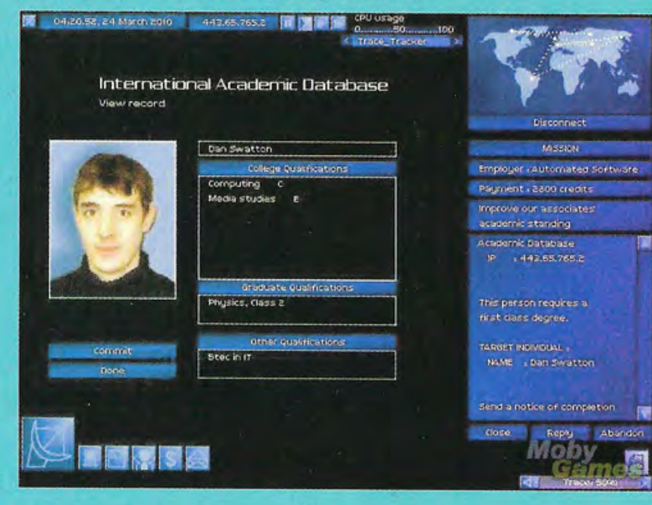


NEUROMANCER
Representación del ciberespacio en Neuromancer (1989), adaptación al pixel de la novela homónima de William Gibson.



MAX HEADROOM
¿Un avatar horrible de Second Life? No, es Max Headroom, serie de culto del 88 con un locutor virtual y temática cyberpunk. Los que lo vimos aún tenemos pesadillas: cyberhorror catódico.

UPLINK: HACKER ELITE
La fascinación por la figura del hacker llevada al extremo: un juego con forma de simulador de redes informáticas que atacar y proteger, con una interfaz gráfica más parecida a una hoja de cálculo.





B.A.T.
Implante cibernético en B.A.T., aventura con elementos de rol. Sí, eso es un brazo.

de la acción en los entornos gráficos tridimensionales que representan los diferentes sistemas de seguridad que debemos desactivar. La secuela, en 1999, mejoró el original y fue desarrollada por los creadores de la primera entrega, **Looking Glass Studios**, junto a **Irrational Games**, ambos dignos herederos de la tradición *cyberpunk* y que muy pronto demostrarían lo aprendido en el esperadísimo **BioShock** que, al parecer, toma más de una idea prestada del mencionado clásico.

Encontramos una aproximación mucho más simplista a las realidades virtuales en ***Tron 2.0*** (**PC** y posteriormente, en una versión sensiblemente distinta, **XBox** en 2004) un *shooter* en primera persona donde no encontraremos abstracción alguna en cuanto a representación del ciberespacio, sino un simple entorno futurista en horterísimas tonos neón que representa el interior y procesos de una computadora. Sin peso alguno como obra *cyberpunk*, más parecido a una gesta medieval con un héroe-caballero superando diferentes pruebas que al ácido retrato sociológico de otros títulos, ***Tron 2.0*** destaca quizás únicamente como bellísima adaptación de la famosa película de **Disney** del año 82, obra clave en la historia de los efectos especiales y que ocupa sin duda un preciado lugar en la memoria de varias generaciones de jugadores.

Mucho más interesante es ***Syndicate*** (de **Bullfrog** para **Electronic Arts**, 1993), joyón para compatibles con muy penosas adaptaciones a **Super Nintendo**, **MegaDrive**, **Jaguar** (!) y **3DO** (!!) y posterior y nefasta secuela, ***Syndicate Wars*** (1996), que llegó a ser adaptado para **PlayStation** a pesar de que su forzada adaptación de unas primitivas 3D arruinó el concepto del original: la estilizada acción estratégica en elegantísimos escenarios isométricos. En ***Syndicate*** manejamos a una escuadra de agentes biomodificados de una importante corporación, a los que lanzaremos a peligrosas misiones de asesinato, destrucción, secuestro y sabotaje para consolidar la posición de nuestra compañía frente a sus rivales. Todo ello en sofisticados escenarios urbanos trufados de reminiscencias *cyberpunks*. La modificación genética de nuestros agentes (que se conservan entre misiones, tomando este elemento de los RPG) y las guerras entre corporaciones son la base de este gran juego de acción táctica que sin duda merecía una mejor adaptación a consolas.

En otro bloque cabría situar las numerosas aventuras gráficas que basan su acción en entornos urbanos que parecen sacados de una novela *cyberpunk*. Títulos como **B.A.T.** (1990, en abundantes formatos, entre ellos alguno de 8 bits), ***The Nomad Soul*** (1999, **PC** con versión para **Dreamcast**) o ***Beneath a Steel Sky*** (1994, **PC** y **Amiga**), por mencionar algunas, transcurren en ciudades contaminadas, hiperpobladas, con una mezcla total de razas y culturas, presencia constante de la más alta tecnología y del control que las grandes corporaciones ejercen sobre los ciudadanos. La temática *noir* y detectivesca de la novela típica *cyberpunk* casa aquí perfectamente con el argumento de estas aventuras gráficas, alcanzándose el paroxismo con la irregular adaptación de **Blade Runner** (1997, en **PC**), del que se podría considerar hijo ilegítimo la simpática aventura pixelada **Snatcher** (de **Konami**, en 1996, y con versiones para **MSX**, **Mega CD**, **Saturn** y **Turbografx CD**), con un argumento que parece sacado de una película de **David Cronenberg** y una presentación de la metrópolis *cyberpunk* digna de **Akira**.

La fascinación por la tecnología (bélica) está bien presente en una saga tan conocida



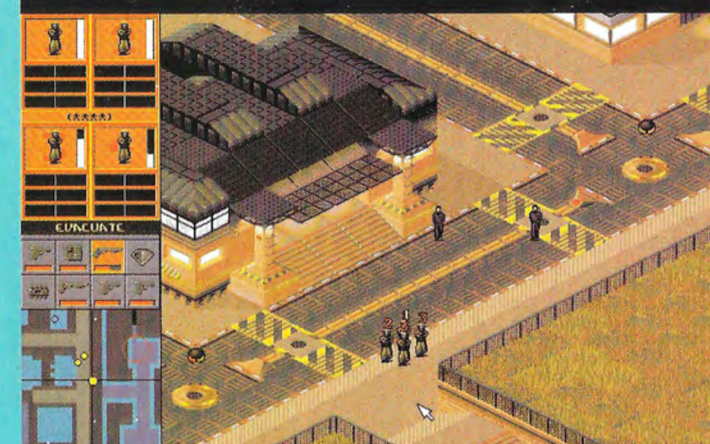
DYSTOPIA
Disponible desde Febrero de este mismo año, Dystopia es uno de los más interesantes mods desarrollados a partir del engine de Half Life 2. El combate tiene lugar tanto en el terreno físico como en el virtual.

LA TEMÁTICA NOIR DEL CYBERPUNK CASA CON EL ARGUMENTO DE ESTAS AVENTURAS GRÁFICAS

como ***Metal Gear Solid***, la conocida serie de **Konami** que arrancó en el año 2000, con ese tanque todopoderoso que parece sacado de un capítulo de *Ghost in the Shell*. Y quizás fuera esta misma fascinación por la tecnología el desencadenante de uno de los proyectos más bizarros de la historia de los videojuegos, el mítico **Virtual Boy** de **Nintendo**, *gadget* de los *gadgets*, cacharrejo de visión tridimensional que jugó a adelantarse a la realidad virtual en 1995 y que fue un notable fracaso comercial. El alto precio del sistema (180 dólares de los de entonces) daba una idea del grado de sacrificio que se puede esperar de los jugadores a la hora de adquirir nuevos y costosos juguetes electrónicos, un tema éste, el del precio de los equipos, que está de actualidad al encontrarnos en plena renovación del plantel de consolas de entretenimiento. Una verdadera tecnofilia del jugador, una auténtica dependencia por la máquina que nada tiene que envidiar a la de jinetes eléctricos de ficción de las novelas *cyberpunk*, junkies de consolas de *hacking* **Ono-Sendai** y **Tessier-Ashpool**. Y no menciono estas palabrejas por casualidad: el estilo vivo, cortante, de lenguaje mestizo, plagado de neologismos y en constante evolución propio de la novela *cyberpunk* clásica parece una versión literaria de la jerigonza tecnófila del gamer de pro, lo que

REZ, EL PARADIGMA DE JUEGO CYBERPUNK

Casi da vergüenza mencionar **Rez**, *shoot'em-up* abstracto del genial **Mizuguchi** (***Lumines***, ***Every Extend***...) que ha sido nombrado en tantas y tan pedantes mesas redondas llenas de académicos e intelectuales mediáticos que no juegan pero sí hablan, y mucho, sobre videojuegos. ***Rez*** nunca tuvo la culpa de la pátina de sofisticación con la que se lo ha bañado. Se trata de un *shooter* de lo más sencillo en el que nos internaremos en las tripas de un ordenador enemigo enfrentándonos a sus muchas y muy abstractas defensas. Su temática cibernética, su afinidad con la gadgetofilia confesa (un posterior pack adicional incluía un dispositivo de vibración) y, fundamentalmente, su aplicación de la sinestesia para sumergir al jugador en un entorno gráfico multisensorial (el sonido y la vibración del mando dependen de los movimientos y explosiones de las naves, creándose la banda sonora en tiempo real en función del estilo de juego) hacen de **Rez** un juego *cyberpunk* en toda regla.



SYNDICATE
Terror corporativo de la mano de Bullfrog. Las versiones para consola eran gráficamente muy pobres. Atención al minimapa más minimalista de la historia.

VIRTUALITY, EL FUTURO QUE NO FUE.

Imaginad entrar en un salón de arcade y encontrar algo como lo que se ve en la foto adjunta. Las monedas de cien pesetas os estallarían en el pantalón, ¿verdad? **Virtuality** fue el primer (y quizás único hasta ahora) sistema de realidad virtual de entretenimiento que llegó a los salones recreativos más opulentos de principios de los años 90. Aunque sólo se fabricaron 350 unidades, quizás algunos afortunados veteranos (como éste que os escribe) recuerden aquellas extrañas plataformas y vehículos negros y amarillos que atraían auténticas masas de curiosos. Se trataba de primitivos sistemas de realidad virtual dotados de cascos de visión 360 grados que permitían al jugador *«sumergirse»* en primitivos entornos tridimensionales y enfrentarse, en partidas multijugador de hasta cuatro participantes, en toscos tiroteos. Las máquinas estaban basadas en computadoras **Amiga 3000** y tenían unas especificaciones técnicas sorprendentes para la época, pero el invento no tuvo mayor trascendencia y no detuvo un ápice la decadencia de los salones recreativos. Encontrarás más información sobre esta rareza en http://www.amigau.com/aig/virtuality.html.



SYSTEM SHOCK
La tenebrosa visión del ciberespacio de un clásico precursor de la acción en primera persona. Una joyita.





SNATCHER
Sombras de Neo Kobe City en la aventura Snatcher. A la derecha, parecidos razonables en SD Snatcher, juego de rol para MSX.

DACTYL NIGHTMARE
Virtuality, año 91. Para sumergirte en esto había que hacer cola de una hora. Igualito que Matrix, ¿qué no?



UN FPS ES INQUIETANTEMENTE SIMILAR A UN SIMSTIN

se conoce como *l33t talk*. Producto de la diversidad de sus miembros, de lo específico de la terminología a emplear y de la frecuente ausencia de localizaciones y traducciones de calidad, las comunidades de jugadores (y en esto los MMORPGs destacan) tienen un lenguaje propio, ininteligible para el profano, que parece sacado de las páginas de un relato de **Gibson**. La novela *cyberpunk* habla el lenguaje de los *hardcore gamers*.

Resulta paradójico que el género que creó el concepto de ciberespacio no haya tenido mayor representación entre la variedad de juegos on-line masivos multijugador, donde destaca la temática de fantasía heroica, espada y brujería. Apuestas como **Matrix Online** (2005) o el mod *cyberpunk* de **Half-Life 2** de descriptivo título **Dystopia** (2007), no tienen apenas peso en las comunidades del ciberespacio real comparados con propuestas de temáticas fantásticas. Y no hace ninguna falta. Los mundos inmateriales ya existen; toda nueva máquina de entretenimiento tiene capacidad para conectarse a algún tipo de red. El juego solitario ha desaparecido, incluso desde las bases más elementales de los interfaces de los nuevos aparatos, como demuestra la recién anunciada Home para PS3. El camino hacia el ciberespacio hace tiempo que se ha trazado para los jugadores, pero no por los jugadores, pues han sido precisamente las grandes corporaciones, y no los usuarios, quienes han trazado el camino a seguir, algo muy distinto a la romántica sensación de libertad del ciberespacio gibsoniano.

Sin embargo, a un nivel más radical encontramos la mayor influencia *cyberpunk* sobre los videojuegos, en la inmersión en entornos gráficos interactivos de realismo cada vez mayor, ejemplificada a la perfección en los *shooters* en primera persona de última generación. Ahora nos reímos de cachivaches como el **Virtuality** o el **Virtual Boy**, pero al mismo tiempo demandamos unos gráficos perfectos, un sonido envolvente y una física ultrarrealista. Un *shooter* en primera persona, quizás no en esta generación, pero sí en la siguiente, será algo inquietantemente similar al *simstim* (estímulo sintético) de *Neuromante* o *Proyecto Brainstorm*, la película del 83 de **Douglas Trumbull**, o a las grabaciones sensoriales de *Días Extraños*. ¿Las consecuencias de algo así? Están escritas en los libros. En los libros *cyberpunk*. _game over

FONDOS

Envía **FONDO** seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: **FONDO ANGELICAL1**

Suscríbete a los fondos de chicas más explosivas: Envía **ALTA ZETACHICA** al 7733. Compatible con móviles multimedia.

TOP



angelical1 · besito1 · soypija1

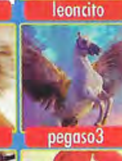
NUEVOS



gatin2 · iris1 · pony

Requiere 2 sms









gatosamor · alas7 · leoncito · osopolar · koala · pegaso3 · embrujadas · chico279 · hadaroja · amorchino3 · perrito2 · bebeconejo · soymala1 · hadita13 · gatito4

JUEGOS

Envía **JUEGO** seguido del que quieras al 5575. Ej.: **JUEGO ERAGON**

Compatible con móviles multimedia.
Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía **ALTA ZETAJUEGO** al 7733.

¡Los mejores juegos del momento! Descárgate ya ERAGON o LMA MANAGER en tu móvil y entra en el sorteo de...





ERAGON para PS2
Envía JUEGO ERAGON al 5575

LMA MANAGER para XBOX
Envía JUEGO MANAGER al 5575

eragon · manager







3dhotbillar · sexpoker · sexbloques · sexball · nacho · burbujas · sonic · larry · millonario · kamasutra · tombraider · bandicoot · brain · katsumi · bikini

Todos requieren 4 sms excepto leon, jarras, burbujas, hugo, sudoku y ahorcado que requieren 3 sms.



SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía CONFIGURAR al 5575. Requiere 2 sms

¡NUEVO! FELICITACIONES

para cada ocasión

Regala a quién más quieres las FELICITACIONES con la FRASE que desees

¡Hay cientos de FELICITACIONES para elegir!

EJEMPLO: HOY 3 AÑOS JUNTOS





Envía **FELICITACION** al 5575

Requiere 2 sms

FONDONOMBRES

Envía **FONDO** seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575. Ej.: **FONDO BESITO3 OFELIA**




besito3 · rubita





abejitas · angelita · cereza · diablita · gatin · mariposas · paleto · pijita

Requiere 2 sms

MÚSICA ORIGINAL

La mejor música del momento

VALE MUSIC · EMI

100% AUTÉNTICOS — MÚSICA VERSIÓN ORIGINAL (V.O)

TOP ¡Lo mejor!

Elige el tipo de sonido que quieres para tu móvil:

(V.O) **VERSIÓN ORIGINAL** (música y voz originales del cantante) · (S) **SONIDO REAL** (sonitono)

Movilvision advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos. Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.

Envía **TONO, POLITONO** o **SONITONO** y el código al 5575. Ej.: **TONO QUIEREME**

nº	canción		código
1	Quiéreme	S	quiereme
2	Salve Rocierta	S	salve
3	En Mi Lado Del Sofá	S	sofa
4	Dover - Do Ya	V.O	doya
5	Tu Recuerdo	S	recuerdo
6	Batuka Power - Bendita	V.O	bendita
7	Te Entiendo (Los Hombres de Paco)	S	teentiendo
8	Si Estoy Loca	S	estoyloca
9	Te Lo Agradezco Pero No	S	agradezco
10	Noche De Sexo	S	desexo
11	David Bisbal - Silencio	V.O	silencio
12	Venus Y Bacco	S	venus
13	Ni Una Sola Palabra	S	palabra
14	Libertá (Hip Hop)	S	liberta
15	Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	S	respiro
16	Dover - Let Me Out	V.O	letme
17	Melendi - Kisiera Yo Saber	V.O	kisiera
18	Con Un Porrito En La Mano	S	porrito
19	Nada Puede Cambiarme	S	cambiarme
20	Besos	S	besos

Éxitos de Televisión

canción		códigos
Gladiator	S	gladiator
Kill Bill (Silbido)	S	silbido
Rocky	S	rocky
Los Animales De Dos En Dos... Uah Uah!	S	animales
El Último Mohicano	S	mohicano
La Muerte Tenía Un Precio	S	lamuerte
Ghost	S	ghost
Tarzan Boy (Spot Refresco Light)	S	lamano
One way or another (Anuncio Cereales	S	cereales
Titánic	S	titanic

Superventas

canción		códigos
Andaluces Disparando Cante	S	disparando
Angelito Vuela	S	angelito
RBD - Nuestro Amor	V.O	nuestro
Labios Compartidos	S	labios
So Payaso	S	payaso
Por La Boca Vive El Pez	S	elpez
Dame 3 Días		3dias
World Hold On (Canción Silbido)	S	hold
Paquito El Chocolatero	S	paquito
Soy Gitano	S	gitano
La Saeta	S	saeta
Farándula	S	farandula
No Te Vistas Que No Vas	S	vistas
Rakata	S	rakata
Himno De España	S	espana
Love Generation	S	bob
Es Como La Cocaína	S	cocaina
Valió La Pena	S	valio
Gasolina, Sangre Y Fuego	S	yfuego
En Qué Estrella Estará	S	estara
Kill Bill (Remix)	S	killmix
Crazy	S	crazy
Limón Y Sal	S	ysal

Novedades

canción		códigos
El Fenómeno - Quiero Ser Un Producto	V.O	producto
Manuel Carrasco - Cariño Esperame	V.O	esperame
Canción De Adios		deadios
Arráncame El Corazón		arrancame
Si Te Duele Sufre (Reggaeton)		sufre
Rock This Party (Dance)		rock
Good To Me		goodto

Cine y Televisión

DON'T LET ME GO — ANUNCIO TV
Envía TONO, POLITONO o SONITONO GO al 5575

canción		códigos
Pasodoble Miranda (Móvil de Paco)	S	miranda1
House	S	drhouse
La Pantera Rosa	S	pantera
El Bar Coyote	S	coyote
El Bueno, El Feo Y El Malo	S	bueno
Rebelde	S	rebelde
Piratas Del Caribe	S	caribe
El Exorcista	S	exorcista
El Vaquilla	S	vaquilla
El Padrino	S	padrino
Mr. Vain (Anuncio Coche)	S	mrvain
El Laberinto Del Fauno		fauno
El Señor De Los Anillos	S	anillos
Voy A Vivir	S	avivir
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	S	tefalta
Ilusión (Spot Payasos - Compañía Aérea)	S	ilusion
A Mí Nadie Me Levanta La Voz (Aida)	S	aida
La guerra de las Galaxias	S	galaxias
CSI	S	csi
Blade	S	vampiro
Tiempo Pequeño (BSO La Educación De Las Hadas)		hadas
El Puente Sobre El Río Kwait	S	kwait
Austin Powers	S	austin

Versión original

canción	códigos
Indras - Lejos Del Altar	altar
La Guardia - Un Día Redondo	redondo
Manuel Carrasco - Cariño Espérame	esperame
Holly Dolly - Dolly Song	dolly
David Tavare - Summerlove	summer
El Arrebato - Ojú Lo Que La Quiero	oju
David Bisbal - Torre De Babel	babel
Soraya - Self Control	selfcontrol
Merche - Eras Tú	eras
David Bisbal - Quién Me Iba A Decir	decir
September - Satellites	satellites
Antonio José - Te Traigo Flores	flores
RBD - Aún Hay Algo	hayalgo
Manuel Carrasco - Y Ahora	yahora
JMP - Tu Gatita	gatita
Batuka - Instinto Animal	instinto
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellayyo
O.T. 2006 - Adelante	adelante
David Bisbal - Soldado De Papel	soldado
Santa Fé - Fruto Prohibido	fruto

VIDEOCLIPS

Envía **VIDEO** seguido del código al 5575. Ej.: **VIDEO DOLLY**

Videoclip	Código
EL FENÓMENO - QUIERO SER UN PRODUCTO	PRODUCTO
Soraya - Self Control	soraya
Lucky Twice - Lucky	lucky
David Bisbal - Silencio	bisbal1
Merche - Dos Extraños	merche1
Batuka Power - Instinto Animal	batuka
David Tavare - Summerlove	tavare

Requiere 3 sms

NUEVOS SONITONOS de HUMOR

Envía **SONITONO** seguido del código al 5575.
Ej.: **SONITONO NINASHREK**

Los cromos de Shrek... Cuando el gatito se sube al burrito y hace Uuuhh!

	código
FANTÁSTICA PARODIA DE LA NIÑA DE SHREK	NINASHREK
Divertido sonido de unas pijas muy pavas. ¡Tontísimas!	ninatas
Genial parodia del miembro mas polémico del jurado de la Academia	ristotv
Tu móvil sufre un orgasmo muy excitante....	orgasmo
Como el Luisma es tonto, no se entera de que le suena el móvil...	elluisma
¡Qué fuerte! Osea, tu móvil es super mega pijo...	pijo
Parodia de los chicos más rebeldes de la música. ¡Están arrasando!	rebeldes
¡Multiplícate por cero! Parodia del niño amarillo más travieso de la tele.	multiplicate

Requiere 3 sms

¡NUEVO! VIDEONOMBRES

Ahora TU NOMBRE suena en los videos más divertidos

¿Quieres el vídeo del CATETO gritando tu nombre?

Cristinaaaa ¡Estoy sudando como un cochinoo, sacameeee de aquiii!

Envía **CATETO** y tu **NOMBRE** al 5575
Ej.: **CATETO CRISTINA**

Requiere 3 sms. Consultar móviles compatibles en movilisto.com

TEMAS

Envía **TEMA** seguido del que quieras al 5575. Ej: **TEMA HIPPIE**









hippie · magico · alip · hentai · chica · torito · discoteca · hada · dragon · pijo · hippie · chico · humor

Requiere 4 sms

RELATOS

Historias reales que te pondrán a mil...



Envia RELATO al 5575

Te excitarás como nunca

Para mayores de 18 años — Requiere 3 sms

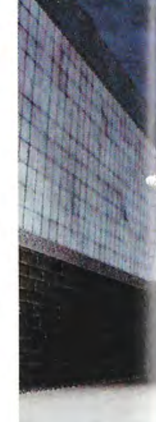
¡LIMPIA TU PANTALLA!

Si quieres hacer desaparecer el logo de tu operador, envía **BORRAR** al **5575** y la pantalla de tu móvil quedará limpia.




Solo 1 sms — Sólo modelos Nokia.



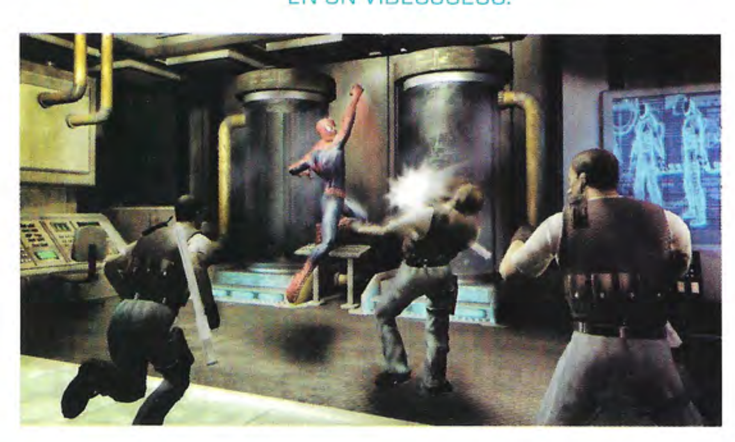




_JOHN TONES

SPIDER-MAN 3

TODOS RECORDAMOS LA PRIMERA SENSACIÓN DE AGOBIO ANTE UN ESPACIO ASFIXIANTEMENTE INMENSO EN UN VIDEOJUEGO.



Por ejemplo: esos desiertos de polígonos y colores imposibles de la **Saturn** y la primera **Playstation**. En mi caso, brilla un nombre muy concreto: el primer *Spider-Man* para **PSone**, aún muy limitado espacialmente, con paredes invisibles en los límites de la ciudad y una muerte garantizada si el héroe caía al vacío. Pero contemplar Nueva York desde el punto más alto de la ciudad, balancearse entre los edificios, efectuar saltos que desafiaban la cordura provocaba una agradable sensación mezcla de pánico, excitación y vértigo que ha acompañado a todos los juegos sucesivos de Spider-Man. La llegada de una mecánica a lo *GTA* no es lo mejor que le podría haber pasado a un héroe necesitado de argumentos bien entramados para que sus dilemas sean explotados como merecen, pero todos han sido dignos reflejos de uno de los iconos más importantes de la cultura moderna.

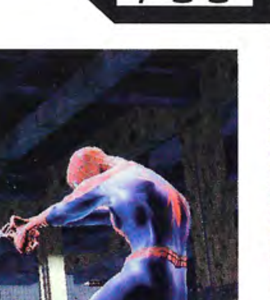
Podríamos liquidar esta *preview* diciendo que esta nueva entrega de las aventuras del cabeza de red es lo mismo que hemos visto hasta ahora, pero mejorado. La nueva generación de consolas (sólo hemos probado la versión **360**) permite espacios abiertos más amplios (toda Nueva York y Manhattan son visitables desde el primer momento de juego, incluídos interiores de edificios, metro y alcantarillas), menos constricciones de guión (hay un sistema de misiones que van haciendo progresar el argumento de la película, pero en términos generales, no hay límites de tiempo ni obligaciones asfixiantes en forma de minimisiones) y más espectáculo visual (la ciudad luce mejor que nunca, no hay dos peatones idénticos gracias a un sistema de generación de personajes no jugadores aleatorio, y el repertorio de acrobacias y ataques de Spidey se ha multiplicado).

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MAYO 2007

SPIDER-MAN 3

PS3 · XBOX 360 · PS2 · PSP

_GÉNERO **SPIDER-MAN, SPIDER-MAN...**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **TREYARCH Y VICARIOUS VISION**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **SM3THEGAME.COM**







A RAS DE SUELO
La apertura de todos los edificios y los subterráneos de la ciudad de Nueva York hacen que la acción se desarrolle más a ras de suelo, si cabe, que en otras entregas_

EN CUATRO LÍNEAS

El juego de la película sigue al dedillo, aunque con numerosos meandros argumentales, el guión del film.

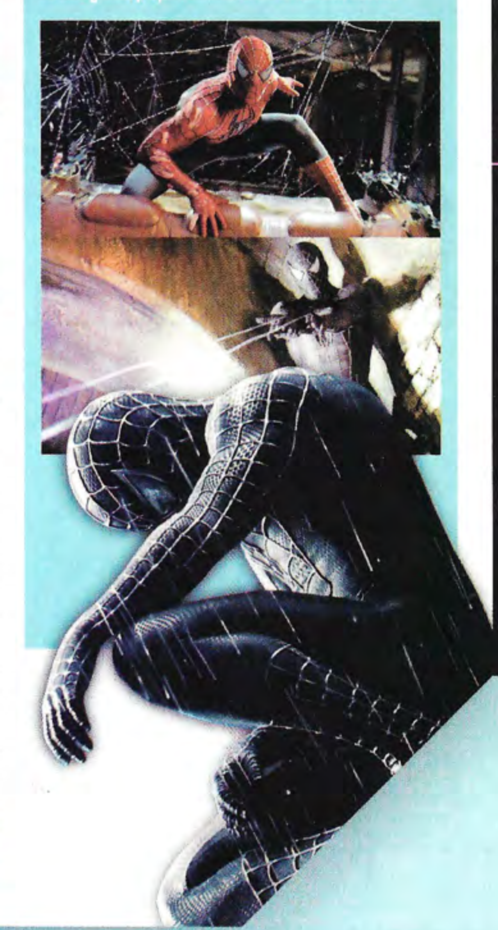
QUÉ CUENTA

Peter Parker, convertido en un héroe hecho y derecho, se enfrenta a varias amenazas: el villano loser Sandman, el nuevo Duende Verde y su propio traje negro.



¡SIMBIONTE, SIMBIONTE!

Sin duda, la gran sensación de la película no va a ser el encuentro entre el héroe arácnido y un villano mediocre como El Hombre de Arena (¿dónde está Escorpión? ¿Rino? ¿y Matanza? ¡necesitamos al psicosimbionte ya!), sino la irrupción del traje negro. La vestimenta con vida propia también tendrá un importante papel en el juego: cuando Spider-Man lo lleve puesto, se comportará de forma más salvaje, furiosa y letal, proporcionando al héroe combos nuevos.



SI FUERA UN VILLANO SERÍA ÉL MISMO



LOS CREADORES

TREYARCH CORPORATION
Encargados de desarrollar las versiones de PS3 y 360 de Spider-Man, Treyarch fue adquirido en la pasada década por Activision, lo que les llevó a desarrollar las dos primeras entregas de la serie basada en las peripecias fílmicas del héroe arácnido.

LAS SECUENCIAS DE PULSADO DE TECLAS DARÁN VARIEDAD

Pero hay novedades: quizás la más llamativa sea la inclusión de secuencias interactivas en medio de las peleas con los enemigos más poderosos. Enemigos que, por cierto, han sido diseñados con sumo cuidado para que, en los casos de los que no salen en el *film*, den la impresión ficticia de que podrían aparecer en él. Es el caso de un feroz Escorpión al que vimos en pleno arranque asesino. A lo que íbamos: en lugar de la típica estructura que mezcla cinemáticas y acción, aquí las cinemáticas son interactivas, y habrá que pulsar secuencias de botones con el ritmo y la velocidad correctas para vencer al enemigo, aparte de triunfar en el cuerpo a cuerpo. Una curiosa iniciativa, similar a la vista en títulos como *Shenmue* o *God of War*, que promete dar variedad al juego. Los poderes de Spider-Man mejorarán venciendo a las bandas que asolan Nueva York. Se trata de esa estructura, tan de moda últimamente, de ir liberando zonas de la urbe poco a poco. El argumento no obliga a hacerlo si el jugador no lo desea (hay diez modos distintos de afrontar el juego, y todos ellos confluyen en una línea argumental principal, la de la película), pero ganar nuevos combos para los combates hará que la experiencia de juego sea más completa.

Spider-Man 3, en fin, no será revolucionario. Pero sus consistentes mejoras prometen un juego bien acabado y que nos devolverá esa indescriptible sensación de vértigo al balancearnos entre los edificios. _game over







¡ESTAN POR TODAS PARTES! Zack y Carrie, defendiéndose de los zombis espalda contra espalda y en la ya clásica proporción de un millón contra dos_

_JOHN TONES

MONSTER MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA



MASACRE ZOMBIE Y HOMENAJES AL CINE DE TERROR DE LOS OCHENTA. NOS CUESTA IMAGINAR MEJOR PUNTO DE PARTIDA.

Por **Xtreme** pulula gente de muy diversa calaña y condición. Por ejemplo, tenemos a alguna *graphic whore* cegada por la deslumbrante tecnología de los gráficos de novísima generación. Tanteando los sudorosos primeros diez minutos de **Monster Madness: Battle for Suburbia**, dedicados casi íntegramente a acostumbrarse al peculiar pero muy intuitivo sistema de control, esta *graphic whore* murmuró a mi espalda: «*Esto será un juego de Live Arcade, ¿no?*»

Monster Madness no es un juego deslumbrante en lo gráfico, aunque ofrece algunos decorados (sobre todo los espacios diurnos y suburbiales de algunos tramos del juego) planteados con un gusto impecable y, sobre todo, un cariño por la temática tratada que se refleja en el diseño de cada uno de los personajes, protagonistas y enemigos, y que convierten a **Monster Madness** en un festival para el fan.

Narrado a golpe de *cutscenes* que trazan un amoroso guiño al cómic para *teenagers* de principios de este siglo, el editado por estudios como **Wildstorm** o el subsello **Cliffhanger**, **Monster Madness** tiene un punto de partido sencillísimo: los monstruos invaden la ciudad, y hay que detenerlos. El primer referente que golpea al jugador veterano es inmediato: *Zombies Ate My Neighbors*, aquella obra maestra de **LucasArts** para **Super Nintendo** y **MegaDrive** que aparece directamente homenajeada a los pocos minutos de juego. Desde ahí, se suceden las referencias a multitud de películas y comics de terror de baja estofa: el catálogo y la variedad de escenarios es tan amplio que hay tiempo para todo tipo de enfrentamientos. Zombies putrefactos, sacerdotes sin cabeza, vampiresas voluptuosas, cosas del pantano, moles sin cerebro, androides psicópatas, payasos lanzadores de bombas y *rednecks* con máscara de hockey que agitan sobre su cabeza una entrañable sierra mecánica: hasta 50 tipos

50 MONSTRUOS, 15 ARMAS, CIENTOS DE ENEMIGOS A LA VEZ

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MAYO 2007

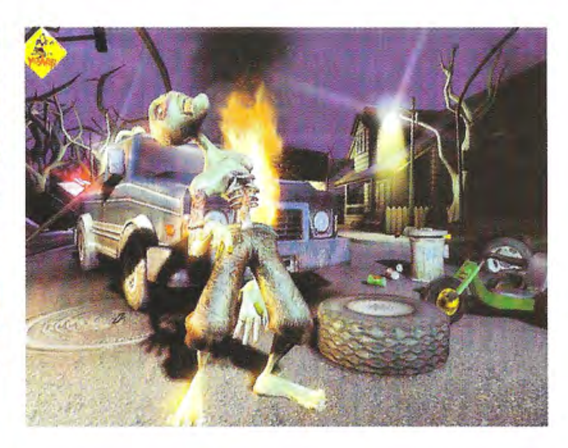
MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

XBOX 360

_GÉNERO **ACCION ZOMBI MULTITUDINARIA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SOUTHPEAK INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **ARTIFICIAL STUDIOS / INMERSION G.**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.MONSTER-MADNESS.COM**









LA DECADA DE LAS MULTICITAS (Y NO HABLAMOS DE CHICAS)

Uno de los mejores guiños de Monster Madness va dirigido a la fabulosa avalancha de películas que en los años ochenta homenajeaban, a su vez, a la literatura pulp, los comics de terror de los años cincuenta y el cine de monstruos de serie B. Es la adaptación al videojuego que obras maestras como El Terror Llama A Su Puerta, Una Pandilla Alucinante o El Regreso de los Muertos Vivientes nunca tuvieron.



diferentes de enemigos. Sin mostrar el más mínimo reparo en ofrecer grandes dosis de violencia explícita (aunque caricaturesca y tamizada por un agradable filtro de humor inteligentemente mostrenco), la mecánica de **Monster Madness** se centra en la acción pura. Con un stick se controla al personaje elegido de entre los cuatro protagonistas, y con el otro, se le orienta en la dirección en la que debe disparar: similar (aunque no idéntico) al estilo de clásicos como *Robotron: 2084* o *Smash TV*. En un rato se revela como la mejor opción de las posibles para gestionar las decenas de enemigos que atacan simultáneamente a los jóvenes héroes. Como ayuda, 80 objetos contundentes para usar cuerpo a cuerpo y 15 tipos diferentes de armas, *gun-porn* para espectadores de **Bricomanía**: aspiradoras tuneadas, pistolas de clavos, lanzacañerías y una larga lista de artefactos cuya potencia se multiplica a traves de un muy clásico y sencillo sistema de mejoras.

¿Más? Más: conducción ocasional de vehículos que permiten gloriosa masacre motorizada; armas de destrucción masiva del calibre de radiocassettes que ponen a los monstruos a bailar; ocasionales transformaciones de los protagonistas en zombis u hombres-lobo, aún no sabemos bajo qué circunstancias; y, por supuesto, multijugador. **Monster Madness** permite cuatro jugadores simultáneos (16 *on-line* a través de **XBox Live**) en Modo Versus, Versus, Free For All, y Team Death Match, cuyas características os aclararemos en nuestra *review* del mes que viene. Vistas las peculiares características del juego, y teniendo en cuenta lo necesitados que estamos de juegos de acción despreocupados y sin complicaciones (algunos nos hemos abrazado al modo cooperativo del *Teenage Mutant Ninja Turtles* para **Live Arcade** como si no tuviéramos madre), vaticinamos que **Monster Madness** puede convertirse sin mucho esfuerzo en una de las sorpresas más rotundas de este año. _game over

EN CUATRO LÍNEAS

Acción old-school en estado puro, tocando todos los palos de la parodia del cine y los comics de terror.

QUÉ CUENTA

Cuatro amigos se enfrentan a una invasión de monstruos de gran calibre: la batalla para liberar su barrio de las putrefactas garras de los muertos ha comenzado.

SI FUERA UN CÓCTEL SERÍA UN CÓCTEL DE MONSTRUOS



LOS CREADORES

ARTIFICIAL STUDIOS Creadores del motor gráfico Reality Engine, lo transformaron en el Unreal Engine 3 cuando el estudio fue adquirido por Epic Games. Monster Madness es el primer juego de Artificial Studios que emplea este motor gráfico.









_NEMESIS

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2

LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE QUIROPRÁCTICOS OTORGARÁ UNA MEDALLA A ATARI POR TRAER A ESPAÑA EL DRAGON BALL EN WII. TE ESPERA UN VERDADERO INFIERNO DE LESIONES MUSCULARES, CODOS DE TENISTA Y OTROS ACHAQUES TRAS HORAS EJECUTANDO KAMEHAMES CON EL WIIMOTE.

Olvida toda tu experiencia con los *Dragon Ball* anteriores. Por muchos años que hayas pasado ejecutando las consabidas llaves de Son Goku y Cia. en las multiples encarnaciones videojueguiles de la saga, pocos están preparados (ni física ni animicamente) para el esfuerzo físico que conlleva luchar con Freezer a brazo partido, moviendo el wiimote en el aire como uno de los **Locomía**.
De acuerdo, quizás peco de exagerado. Pero tendrás que reconocer que no es lo mismo combatir comodamente sentado en el sofá, recostado sobre tus lorzas, apretando botones, que tener que mover el wiimote y el nunchaku con la habilidad suficiente para neutralizar los ataques del rival, perseguirle en vuelo libre sobre extensos escenarios y desencadenar todo el festival de magias que atesoran los personajes de *Dragon Ball*. Es el precio que hay que pagar para disfrutar de toda la grandeza que ofrece este **Budokai Tenkaichi 2**, uno de los lanzamientos para **Wii** que más me han impresionado (por no decir el que más) desde que la consola de **Nintendo** aterrizó en España.
Dado que esta entrega de **Wii** es, quitando las diferencias en el sistema de control, una conversión directa de la versión **PS2**, quizás no inspire tanto interés a los que ya posean ésta, pero si eres un absoluto fanboy del universo de **Akira Toriyama**, o bien tienes una **Wii** y ya estás cansado de hacer el berzas con *Wario Ware*, no deberías perderte este juego, porque es una experiencia completamente impactante.
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 hace el enésimo repaso a todas las sagas que componen el universo *DBZ* (desde que Son Goku era un niño hasta *Dragon Ball GT*), a través de un mastodóntico Modo Historia que te permitirá desbloquear más de 100 personajes (son unos 70 a los que hay que sumar sus respectivas transformaciones, lo que eleva la cifra a más de 115). Podrás utilizar toda

EL JUEGO REPASA A FONDO TODAS LAS SAGAS DE DB

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
30 DE MARZO 2007

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Wii

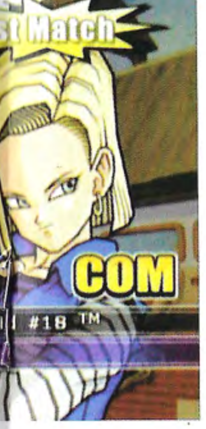
_GÉNERO **BEAT'EM-UP ROMPEARTICULACIONES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
_DESARROLLADOR **SPIKE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ES.ATARI.COM**








A ECHARLE HORAS. El modo central recoge todas las sagas del universo Dragon Ball_





UN CHAVAL CON COLA Fliparás en technicolor ante la posibilidad de controlar a Goku de niño_

esta tropa en otros modos de juego, incluyendo el ya clásico Gran Torneo de las Artes Marciales. **Spike**, desarrolladora del juego, ha logrado imprimir al juego toda la espectacularidad de los combates de la serie de TV, como ya sucedia con la versión **PS2**, pero con la particularidad añadida de ejecutar todos los movimientos con el wiimote y el nunchaku. Al principio es bastante complicado hacerse con el control de los personajes, pero con algo de dedicación, práctica y quema indiscriminada de calorías, al final conseguirás impresionar a tus amigos y familiares, por no decir a tí mismo, ejecutando las magias más conocidas de Piccolo o las de su padre, Piccolo Daimao. El próximo mes analizaremos en profundidad el juego, eso si antes no me rompo un brazo en uno de mis cómicos intentos de realizar un kamehameha. Maldito juego, me ha pillado demasiado mayor. Si lo llego a agarrar con veinte años...

...game over

KAMEHAMEHAS EN EL SALÓN DE CASA

El gran atractivo de este primer Dragon Ball para Wii es, sin duda, poder ejecutar con el wiimote y el nunchaku las llaves más características de la serie de TV. Aunque los golpes se ejecutan con los dos botones, es necesario zarandear de manera precisa los mandos de Wii para poder desarrollar los movimientos finales y las magias de los personajes. El niño de abajo ejecutó magistralmente un Kamehameha antes de fracturarse la clavícula en el esfuerzo.




EN CUATRO LÍNEAS

Descoyúntate el cuerpo mientras ejecutas las magias más conocidas de DBZ con el wiimote y el nunchaku de Wii.

QUÉ CUENTA

En su última encarnación como videojuego, DBZ Budokai Tenkaichi recrea todas las sagas del célebre manga de Akira Toriyama. Desde el primer Dragon Ball a DB GT.

SI FUERA UN JUGUETE SERÍA UN DIABOLO

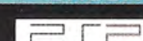


LOS CREADORES

SPIKE En el haber de esta compañía japonesa está la saga Fire Pro Wrestling, las dos entregas de Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi o el Way Of The Samurai 3.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
ABRIL 2007

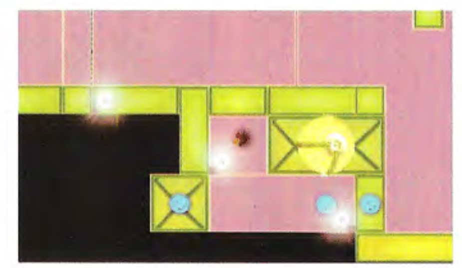
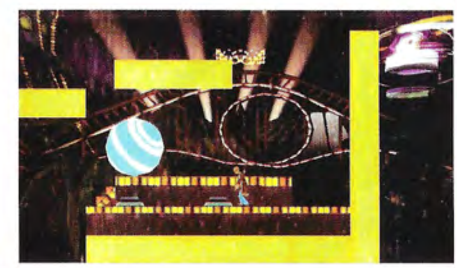
CRUSH



_GÉNERO **PUZZLES DE MENTES**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.SEGA-EUROPE.COM**



ESTÁ TURULETA ¿Creías que el cerebro de un adicto al LSD es el único que tiene circunvalaciones fosforitas?

EN CUATRO LÍNEAS

Un amasijo de puzzles tremendamente originales y muy exigentes, de ambientación delirante y mecánica dura.



QUÉ CUENTA

Dan es un joven con dolencias mentales que se pone en manos de un científico que le da la posibilidad de sanar su mente a golpe de crush, perturbaciones espaciales a patadas.

SI FUERA UNA ENFERMEDAD SERÍA LA ESQUIZOFRENIA



_JOHN TONES



CRUSH

AL FIN, UN PUZZLE EXCLUSIVO Y ÚNICO PARA PSP. MUY ÚNICO.

Teniendo en cuenta que el maltratadísimo catálogo de **PSP** se compone en su inmensa mayoría de refritos, secuelas y *remakes*, y que los pocos juegos que le podrían aportar un carácter distintivo, con la posible excepción de *Loco Roco*, no se han convertido en superventas, la consola de **Sony** necesitaba un **Crush**. Un *puzzle* muy bien planteado, y con un punto de partida único: Dan es un joven con agudos problemas mentales que se presta a un experimento de hipnosis con el que desentrañar los misterios de su propia mente. Dan, una vez dentro de su psique, tiene que indagar en sucesos traumáticos, como si de una secuela reflexiva de *Psychonauts* se tratara, resolviendo *puzzles*. Para ello, aprende a hacer un *crush*: una maniobra que transforma los enigmas tridimensionales de su cerebro, llenos de trampas que le podrían hacer caer al vacío, en un sencillo trayecto de dos dimensiones, lo que coloca a todas las plataformas en un mismo plano. Teniendo en cuenta que podremos variar la posición de la cámara para ver a Dan desde cualquier posición, las posibilidades se multiplican exponencialmente. Cada *crush* es, para personaje y jugador, una nueva bofetada a nuestro concepto de la perspectiva y la visión espacial. Volveremos con más detalle sobre esta singular sorpresa de **SEGA**, pero ya os lo adelantamos: es tan sencillo de entender como aparenta, es tan complejo de dominar como parece. Es, quizás, el mayor desafío con el que nos hemos topado en **PSP**. Y mucho ha tardado. _game over

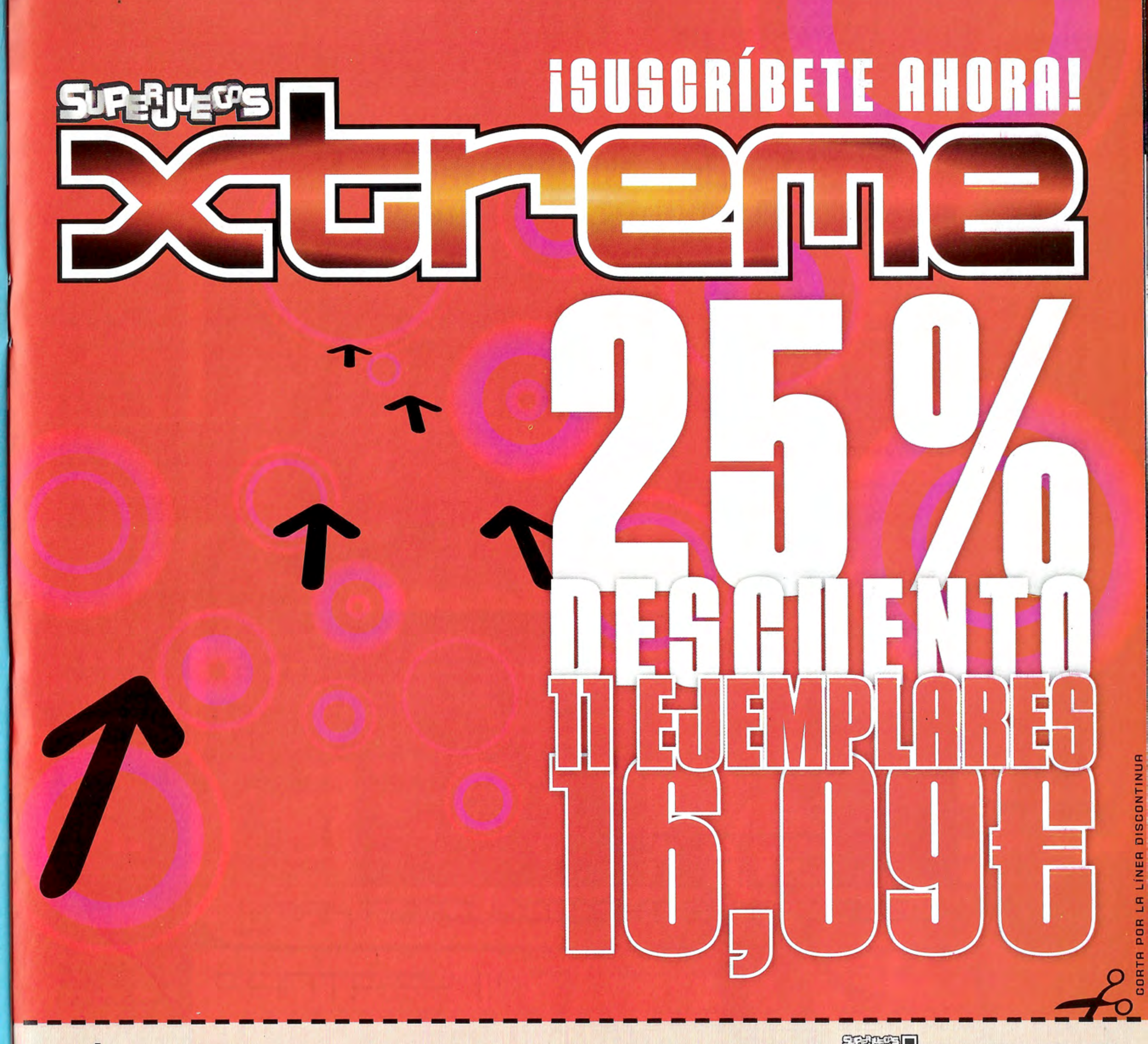


JUGARRETAS DE LA MENTE

Mira las capturas: la mente de Dan es un mundo retorcido, traumatizado, crepuscular. Los enemigos, por ejemplo, son cucarachas, quizás la fobia más extendida del mundo. Para liquidarlas, Dan usará los recovecos de su mente como arma. Sencillo y sutil. Si no cuesta tanto crear puntos de partida cautivadores para los videojuegos, ¿por qué demonios nadie lo hace?

CREADO POR...

KUJU ENTERTAINMENT
Repartida en dos sedes entre Surrey y Londres, esta veterana desarrolladora juegos tan variados como City of the Dead, EyeToy: Play 3 Reign of Fire o Fireblade.



CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA SUPERJUEGOS XTREME

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 16,09€

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 43,00€. Resto Países: 47,00€**

NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ______ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ..../..../..../..../ SUCURSAL ..../..../..../..../ DC ..../..../ CUENTA ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ TITULAR:
FECHA CADUCIDAD ..../..../ ..../..../ FIRMA TITULAR (IMPRESCINDIBLE):

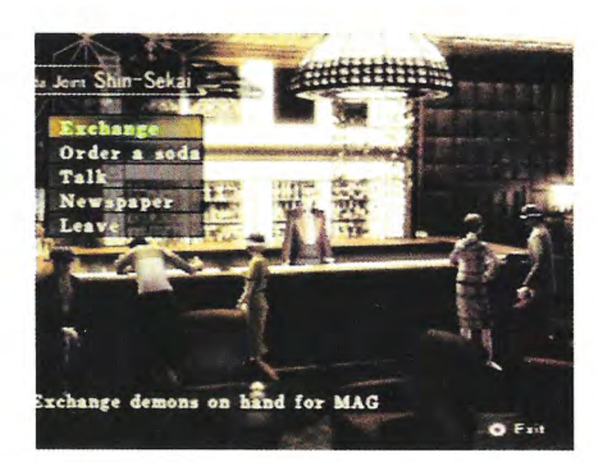
ENVIAR ESTE CUPON A **EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS XTREME DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.**

Teléfonos departamento suscripciones: 902 104 694 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

PS2

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
ABRIL 2007

_GÉNERO **RPG DETECTIVESCO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ATLUS.COM/DEVILSUMMONER**







¡POR TODOS LOS DEMONIOS!
Raidou es un Invocador de Demonios (Devil Summoner) y como tal, tendrá que utilizar los que tiene confinados para que le ayuden en los combates contra otros seres, aprovechando sus poderes (lanzar fuego, confundir al enemigo, etc.) y también para invocarlos durante sus paseos por la ciudad. Ellos le ayudarán a enternecer a alguien reacio a dar información, leerán la mente de algún incauto transeúnte, o usarán cualquier otra habilidad especial que posean.



_LEOLO

SMT: DEVIL SUMMONER: RAIDOU KUZUNOHA VS THE SOULLESS ARMY

ATLUS RESCATA LA SERIE DEVIL SUMMONER DE SU LETARGO DE 32 BITS EN UN RPG DE ACCIÓN CARGADO DE MISTERIO Y CRIATURAS DEL UNIVERSO SHIN MEGAMI TENSEI

Devil Summoner comenzó su andadura en 1995, debutando en **Saturn**. Su protagonista tenía que resolver una serie de misterios sobre la invasión demoníaca que asola su ciudad y también acerca de su propia muerte, invocando a los demonios en un mundo de mazmorras 3D, muy aparente para la época de los 32 bits. Su continuación, *Devil Summoner 2: Soul Hackers* también vio la luz para **PlayStation**. Aunque en esta ocasión el protagonista era, como su nombre bien indica, un *hacker*. Entrando en el espíritu de unos cazadores de demonios asesinados, tenía que averiguar cómo se había creado Paradigma X, un mundo de realidad virtual en el que intenta colarse. Hace dos años **Atlus** lanzó una conversión del primer *Devil Summoner* para **PSP** que hasta la fecha sólo ha aparecido en Japón.
Ambas entregas de este *spin-off* de *Shin Megami Tensei* comparten atmósfera de misterio y la mecánica de un RPG de acción con invocadores de demonios; un espíritu que se ha transmitido a ***SMT: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha Vs. the Soulless Army***, última entrega de la saga para **PS2** (con un año de retraso respecto a su edición nipona). El juego nos deja un barroco apartado gráfico. Los escenarios están prerrenderizados, pero el título gana en belleza con las 2D: la recreación de esta capital ficticia del Japón de los años 20 se ajusta como anillo al dedo al argumento. ¿Qué se puede decir de una historia que comienza con una joven pidiendo al protagonista y a su jefe que la maten? Pues que tendrás que investigar a conciencia, invocar demonios, fusionarlos para conseguir nuevas especies y combatir como un cosaco si quieres descubrir a dónde ha ido a parar la bella fémina, quién la ha secuestrado, y saber definitivamente si tendrás que cumplir su extraña petición.

EL JUEGO RECREA UNA VERSIÓN FICTICIA DEL JAPÓN DE LOS AÑOS 20 CON ESCENARIOS PRERRENDERIZADOS EN 2D

EN CUATRO LÍNEAS

Un RPG de acción en el que demostrar tus dotes detectivescas y criar un ejército de demonios a tu servicio.

QUÉ CUENTA

Un detective utiliza sus poderes como Invocador de Demonios para resolver la desaparición de una misteriosa chica en una recreación ficticia de la capital de Japón en los años 20.

SI FUERA UN PERSONAJE DE NOVELA SERÍA SHERLOCK HOMES



CREADO POR...

ATLUS Desde los tiempos de SNES, Atlus ha sido conocida por su serie Shin Megami Tensei. Persona, Devil Summoner y Digital Devil Saga son las tres ramas más conocidas de la saga, aunque existen más spin-offs de este post-apocalíptico enfrentamiento entre el Biel y el Mal. La compañía también destaca como una importante distribuidora.

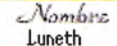
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
4 DE MAYO 2007

_GÉNERO **RPG RESTAURADOR DE LUZ**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1-2**
_NÚMERO DE JOBS **23** _ONLINE **NO**
_WEB **NA.SQUARE-ENIX.COM/FF3/**



Esta es la Gruta de los Gúlganos. Nosotros, los gúlganos, somos ciegos de nacimiento, pero poseemos el don de la clarividencia.

Desch
Escuché un rumor sobre los gúlganos, una raza de seres invidentes que viven en una gruta secreta.



Luneth



Huérfano criado por Nina y el Anciano Topapa en el pueblo de Ur. Aventurero por naturaleza, su curiosidad hace que descubra algo muy importante al caer en un agujero creado por el gran terremoto.

TREMENDO POTENCIAL 3D FFIII pone de manifiesto las asombrosas posibilidades vectoriales de la máquina_





GANAR NO SERÁ FÁCIL La dificultad de este entrega ya fue legendaria en 1990. Las cosas siguen igual_



HACE 17 AÑOS... Si hubiera existido DS, el juego hubiera tenido este aspecto. Comparadlo con la pantalla inferior_

Dice l... que son bendecidos por ... en recuperar su salud e i... el agua de las Fuentes.

THE ELF

FINAL FANTASY III

EL ESLABÓN PERDIDO DE SQUARE EN OCCIDENTE REGRESA CON UN APARTADO AUDIOVISUAL SOBRESALIENTE

Después de innumerables apariciones de los episodios para **Famicom** y **Super Famicom** en casi todas las plataformas inimaginables, todavía quedaba una cuenta pendiente entre **Square** y sus fieles seguidores. Allí, en una sala oscura del museo lúdico de la compañía, sobre un merecido pedestal y ya resignado a su suerte tras varios intentos fallidos de resurrección, se encontraba ***Final Fantasy III***, el capítulo con el que nacieron las invocaciones, los moguri y el sistema de *jobs*. Parecía como si **Square** le reservara un destino más exquisito a su tercera entrega. Y así sucedió. **Nintendo DS** ha sido el caldo de cultivo elegido para elaborar el *remake* del episodio perdido, aunque no se ha tratado de una traslación cómoda. Pese a las poderosas cualidades 2D de la máquina, **Square Enix** y **Matrix Software** (*Alundra*) han elegido una arquitectura poligonal de alta calidad con escenarios de vibrantes colores y texturas, personajes sólidos (obra de **Akihiko Yoshida**-*FFXII*) y un motor gráfico que se mueve con soltura, suavidad y elegancia. Se ha mejorado el equilibrio del sistema de *jobs* (23 trabajos diferentes y un total de 279.000 combinaciones), se han añadido características a los protagonistas, se incorporan gloriosas secuencias FMV y una banda sonora a la altura de las circunstancias, pero sin olvidar la legendaria dificultad del original. El resultado en Japón y Estados Unidos ha sido hasta ahora de 1,4 millones de unidades vendidas. A principios de mayo por fin lo tendremos entre nosotros.

_game over

EN CUATRO LÍNEAS

El único capítulo de la gran saga que no había aparecido hasta ahora en occidente se estrena en Nintendo DS diecisiete años después.

QUÉ CUENTA

El mundo está seriamente amenazado por los efectos devastadores de un gran terremoto. Pero una profecía dice que cuatro almas serán bendecidas por la luz y restaurarán el equilibrio...

SI FUERA UNA TIENDA SERÍA UNA JUGUETERÍA

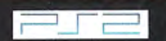


CREADO POR...

SQUARE ENIX Con sede en Tokio y acaparadora en gran porcentaje del panorama RPG en todas las plataformas. Para este remake han contado con cuatro pesos pesados de la compañía: Hiromichi Tanaka, Yoshitaka Amano, Nobuo Uematsu y Akihiko Yoshida. También ha participado Matrix Software, formado por miembros de Climax y Telenet Japan.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
ABRIL 2007

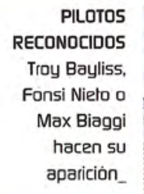
SUPERBIKES 07



_GÉNERO **SIMULADOR DE EX DE ELSA PATAKY**
_PAÍS **ITALIA** _COMPAÑÍA **BLACK BEAN/VIRGIN PLAY**
_DESARROLLADOR **MILESTONE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **4** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.BLACKBEANGAMES.COM**







PILOTOS RECONOCIDOS Troy Bayliss, Fonsi Nieto o Max Biaggi hacen su aparición_









_CHIARAFAN

SUPERBIKES 2007

DOS RUEDAS Y UN MOTOR PUEDEN DAR MUCHO DE SÍ. COMO MÍNIMO, ALTAS VELOCIDADES Y EMOCIÓN SIN LÍMITE.

Puede que no sea una disciplina muy popular en nuestro país, donde en lo que respecta a las competiciones de velocidad sobre dos ruedas la Moto GP es la reina absoluta dada a la gran calidad de nuestros pilotos, pero el campeonato de SuperBikes arrastra a millones de fans en todo el mundo. Es por ello que los italianos de ***Milestone*** (los mismos que hace años realizaron una saga de simuladores sobre esta disciplina para ***Electronic Arts***) han decidido desarrollar para las dos consolas de **Sony** de *vieja* generación el título definitivo sobre la disciplina: **SBK 07 World Championship**. Por supuesto, para acercarlo lo más posible a la realidad, los ingenieros de la compañía han contado con todas las licencias pertinentes que hoy en día se han convertido prácticamente en una necesidad dentro de este tipo de juegos. Los cinco equipos oficiales de fabricantes (**Ducati**, **Honda**, **Kawasaki**, **Suzuki** y **Honda**) están recogidos con todas sus monturas. Lo mismo ocurre con los circuitos repartidos por todo el globo. La competición de este año (que ya celebra su vigésimo aniversario) arrancó el pasado 24 de Febrero en Doha, Qatar. En cuanto a los pilotos, el buen aficionado podrá reconocer a **Troy Bayliss**, el vigente campeón, a los mandos de su **Ducati**. Este piloto será la imagen del juego en todo el mundo menos en nuestro país, donde se ha elegido para tales menesteres a ***Fonsi Nieto***, que también participa en la competición y por supuesto tiene más tirón en España. Los modos de juego serán cuatro: Quick Race (carrera rápida); Race Weekend (disputar un fin de semana de Gran Premio); Championship (jugar todo un campeonato) y Challenge (donde el jugador tendrá que hacer frente a una serie de desafíos). Con un control bastante realista, que hará que tu piloto muerda el asfalto con bastante frecuencia (al menos al comienzo) y unos gráficos muy cercanos a una carrera auténtica, **Superbikes 07** hará las delicias de los aficionados.

EL JUEGO QUE ESTABAN ESPERANDO LOS SEGUIDORES DE ESTA DISCIPLINA DEPORTIVA



VERSIÓN PSP. La versión para la portátil de Sony verá la luz de forma simultánea a su hermana mayor_



EN CUATRO LÍNEAS

Un realista simulador de la segunda disciplina deportiva con las motos como protagonistas.

QUÉ CUENTA

Poco argumento podemos encontrar en un juego de estas características. Conviértete en el campeón de SuperBikes encarnando a uno de los mejores pilotos del mundo.

SI TUVIERA CUATRO RUEDAS **SERÍA** UN FÓRMULA 1



CREADO POR...

MILESTONE Compañía desarrolladora asentada en la ciudad italiana de Milán. Desde sus comienzos, sus juegos han estado ligados a la conducción: desde la mítica saga Screamer para PC, pasando por las entregas SuperBikes para EA y más recientemente S.C.A.R. y Evolution GT, dos originales propuestas para PlayStation 2.

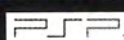


La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra excitesj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: excitesj A

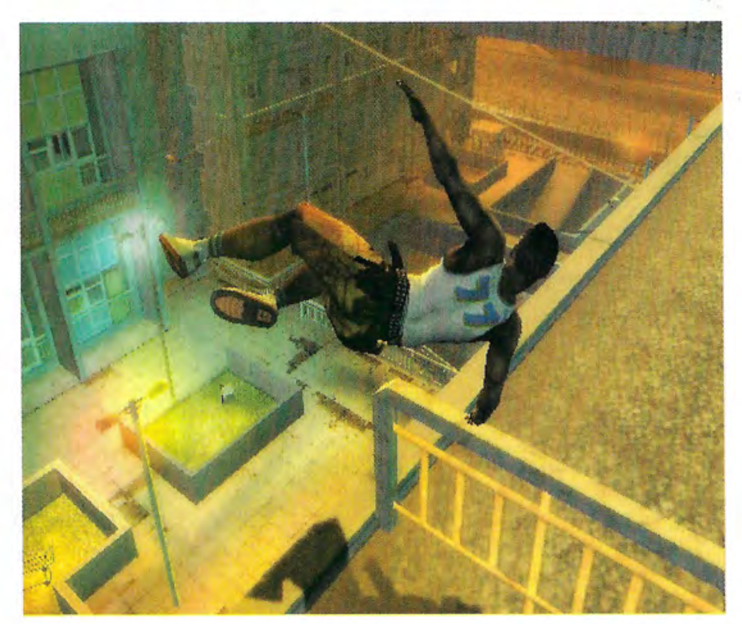
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de abril de 2007.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

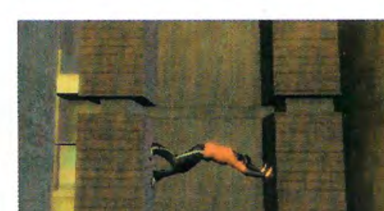
FREE RUNNING



_GÉNERO **ACROBACIA URBANA SALVAJE**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **REEF ENT.**
_DESARROLLADOR **REBELLION**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.FREERUNNING.COM**







¿TARDE? Lástima que haya tardado en aparecer. Con la next-gen ya aquí, tal vez desluzca un poco lo que parece un gran juego_



EL MAESTRO En Free Running se aprecian varias lecciones bien aprendidas de Tony Hawk's Pro Skater, al que se acerca en la mecánica y los controles_







¡GERÓNIMO! Cada rincón del escenario es accesible. El cómo ya es otro asunto_



_STAN BY

FREE RUNNING

SE ACABARON LOS DÍAS EN QUE LAS AZOTEAS SERVÍAN ÚNICAMENTE PARA TENDER LA ROPA O HACER FIESTAS A ESCONDIDAS CON LOS AMIGOTES.

Y, por supuesto, podemos olvidarnos de la exclusividad superheroica en esto de moverse por la ciudad saltando de cornisa en cornisa, y tiro porque me parto la crisma. Hace unos años, unos fornidos muchachos franceses con manifiestas tendencias suicidas parieron lo que hoy se conoce como *parkour*, una disciplina física basada en el movimiento efectivo a través de obstáculos urbanos imposibles. Algo más tarde se desarrolló una modalidad de aquella, el Free Running, que hace hincapié en la elegancia y la fluidez, además de en la eficacia. Y con esto estaban liados en **Core Design** cuando **Rebellion** compró el estudio. El proyecto siguió adelante y ahora se publica este juego basado en un deporte que por su componente kamikaze de acrobacia absurda ha de entrarnos por los ojitos a la fuerza. **Free Running** te pone en la piel de un *traceur* novato decidido a convertirse en el mejor. Con la guía del conocido **Sèbastien Foucan** (el mastuerzo de la increíble secuencia inicial de *Casino Royale*), el jugador debe superar varios desafíos-tipo en diferentes ambientes de un Londes genérico: carreras contrarreloj, obtención de objetos inalcanzables, etc. Los escenarios van aumentando en verticalidad y peligro, mientras que el *traceur* elegido desbloquea piezas de ropa (que mejoran características) y trucos, cuya ejecución otorga puntos que hacen subir el Flujo y la Adrenalina. A más Flujo, mejor ejecución y puntuación. Y la Adrenalina permite *sprints* y saltos locos. La clave de **Free Running** está en moverse constantemente y hacer trucos sin cesar para que progrese la carrera del *traceur*.



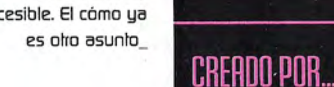
EN CUATRO LÍNEAS

Simulador suicida de uno de los deportes urbanos más recientes y cafres del panorama internacional: parkour.

QUÉ CUENTA

Argumento, el justito: llegar a lo más alto del Hall of Fame de practicantes de parkour o, más concretamente, de Free Running. La historia es lo de menos cuando de acrobacias dementes se trata.

SI FUERA UN SUPERHÉROE SERÍA DAREDEVIL



CREADO POR...

REBELLION El estudio establecido en el Reino Unido compró en 2000 la revista 2000AD y, con ella, los derechos de explotación sobre sus personajes. Fruto de dicha adquisición fue la publicación en 2006 del magnífico Rogue Trooper. Tras la compra de Core Design a Eidos, Rebellion retomó el proyecto sobre parkour, Free Running.

CONSÍGUELO...

...POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

...EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

DESCUENTO DE



5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3

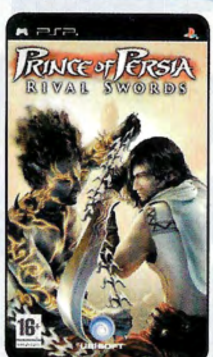


PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme **54,95 €**



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

PSP



PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 64,95 €
SÓLO PARA xtreme **59,95 €**

Wii



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

MOTORSTORM


AÑADIR AL PEDIDO



RIDGE RACER 7


AÑADIR AL PEDIDO



PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS


AÑADIR AL PEDIDO



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 ADVANCE WARFIGHTER


AÑADIR AL PEDIDO



PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS


AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ________ APELLIDOS ________ EDAD ________
DIRECCIÓN ________ Nº ________ PISO ________
POBLACIÓN ________ CIUDAD ________ CÓDIGO POSTAL ________
TELÉFONO ________ NIF ________ EMAIL ________

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 2007







CUPÓN DE PEDIDO



INTELIGENCIA ARTIFICIAL Un poco más de I. A. no le habría venido mal a Icon; el comportamiento de la CPU es repetitivo y, en la mayoría de las ocasiones, rastrero_







MOTOR 3D El aspecto realista de sus gráficos contrasta con su comportamiento. Todo palpita y se resquebraja con cada sonido de bombo de la música_



ARTES PARCIALES Mientras Aki optó en las primeras entregas por una mezcla de artes marciales reales, EA Chicago ha confeccionado el limitadísimo catálogo de movimientos de cada personaje con golpes de lucha callejera (que no resultan demasiado espectaculares)_

_MELONGASOIL

DEF JAM: ICON

LOS CONCEPTOS «PELEA DE GALLOS» Y «LUCHA CALLEJERA» SE UNEN EN EL TÍTULO CREADO POR EA CHICAGO.

Que **Electronic Arts** esté dejando de lado el *mainstream*, intentando innovar y ofreciendo una alternativa viable al *hardcore gamer* es una cosa; que lo consiga, así, de primeras, es otra muy diferente. **EA** va por buen camino, pero aun le falta algo de experiencia para llegar a ese equilibrio entre la originalidad y la jugabilidad aceptable. Tras el éxito de *Fight Night: Round 3*, **EA Chicago** se hizo cargo de la saga *DefJam*, dejando de lado a los nipones **Aki Corp.**, responsables directos de que las dos primeras entregas de la saga tuvieran éxito fuera del círculo de los *b-boys* jugones. El planteamiento de **EA Chicago** es de lo más complejo; **Icon** presenta una completísima jugabilidad y originales novedades, pero la limitada inteligencia artificial de los oponentes y un obtuso enfoque del género por parte de sus programadores echan por tierra cualquier posibilidad de triunfo de **Icon** en manos de los amantes de la lucha. En **Icon** podrás realizar cuatro ataques normales, golpes especiales (con el stick derecho, al estilo *Fight Night*), *reversals*, llaves de varios tipos... El problema está en que la CPU apenas aprovecha todas estas posibilidades o, en el peor de los casos, lo hace de una manera muy rastrera: tú atacas, la CPU defiende... si fallas el golpe te llevas un reversal o una llave; la CPU ataca, tú defiendes... recibes un combo o, si te cubres más de un segundo, el oponente en prácticamente todos los casos te lanzará contra alguna parte del escenario. Ese es uno de los detalles más originales del juego, aunque esté implementado de una forma totalmente desequilibrada: los entornos poseen un par de puntos en los que, en algunas ocasiones y siempre al ritmo de la





CREATE-A-LABEL

DefJam ya no te empujará a convertirte en el matón más temido; en Icon, el modo historia te llevará a crear un sello discográfico y proteger tus intereses con los puños. Lucha bien e invierte tu dinero en buenos artistas para triunfar.



DEF JAM: ICON

PS3 | XBOX 360



18+

_GÉNERO **PELEA DE GALLOS**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **EA**
_DESARROLLADOR **EA CHICAGO**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.DEFJAMICON.COM**





DESCUIDA TU ENTORNO
La forma más rápida de restar energía al oponente es lanzándole contra puntos clave del escenario_



música, se lanzará un surrealista ataque al personaje que más cerca se encuentre, llevado a cabo por elementos tan peregrinos como una *stripper*, un *rack* de focos de un estudio de televisión, un Dodge Charger o el rodillo de un túnel de lavado de coches. El problema es que los ataques del entorno restan mucha más energía que cualquier otro golpe del juego, algo que aprovecha la CPU constantemente. Aunque está claro que a los chicos de **EA Chicago** se les da mejor el boxeo que la lucha callejera, el apartado gráfico del juego pone en evidencia a la gran mayoría de los títulos aparecidos tanto en **PS3** como en **Xbox 360**, con unas texturas fotorrealistas y unas perfectas animaciones creadas con técnicas de *motion capture*. La banda sonora del juego, que tendrá un importantísimo papel, ya que cada luchador cuenta con su canción y podrá activarla en cualquier momento del combate, es buenísima... para los amantes del hip-hop actual americano; de lo contrario, al cuarto combate del Modo Historia estarás bajando el volumen, ya que comenzarás con una sola canción seleccionable y tendrás que ganarte las demás. Junto al mencionado Modo Historia (denominado *Build-a-Label*), **Icon** presenta los modos Versus (contra la CPU o contra un segundo jugador), F.A.C.E. (que te permitirá crear con detalle a tu personaje para el Modo Historia) y un Modo On-line en el que olvidaremos el rutinario estilo de lucha de la CPU. **Def Jam Icon** es un gran intento por parte de **EA** de llevar la saga a una nueva dimension, pero creemos que **Aki** lo habría hecho mucho mejor.

_game over

EN TRES PANTALLAS



ON-LINE
Olvídate de la limitada inteligencia artificial de la CPU_

F·A·C·E·
Personaliza hasta el último detalle de tu personaje_

ENTORNO HOSTIL
Lanza a tu oponente al lugar adecuado y... ¡a volar!_

CONCLUYENDO

Perfecto para los machaca-botones amantes del hip-hop, pero muy limitado y monótono para los auténticos aficionados a los beat'em-up con años de experiencia.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN



















_JOHN TONES

BURNOUT DOMINATOR

CAMBIA EL DESARROLLADOR, CAMBIA EL ESTILO DE CONDUCCION

Curioso el caso de esta nueva secuela de *Burnout*. Enfrascada en la programación del futuro *Burnout 5*, **Criterion** ha dejado paso a **EA UK** para que se encargue de la programación de este pequeño *impasse*. Lo peculiar del caso es que **EA UK** parece estar lleno... de fans de los orígenes de la serie.

Lo cual, por una parte, supone un alivio. Ya que *Revenge*, la última entrega de la saga, impuso un tope para las consolas de la actual generación, una secuela que mimetizara su estilo supondría un paso atrás en la serie. Por otro lado, **Dominator** conlleva una leve decepción: para quienes adoramos la serie por su velocidad insensata y su demencial concepción de la violencia rodada, nos encontramos con que el equilibrio entre ambos aspectos ha sido eliminado. Ahora, la velocidad es lo que importa.

Importa porque volvemos a la jugabilidad de las dos primeras entregas, reivindicando la característica que da nombre a la serie y se había dejado de lado en *Takedown* y *Revenge* en favor de la catástrofe metálica: los *burnouts*. Se nos ofrece, de nuevo, la posibilidad de encadenar turbos si los gastamos por completo sin pausas, sin levantar el dedo del gatillo, sin titubear cuando veamos a los coches lanzarse hacia nuestro bólido. Y si mientras gastamos estas cadenas de nitros hacemos el cabra (conduciendo en contradirección, derrapando, sorteando obstáculos, provocando choques), la barra de turbo se repondrá, lo que permitirá finalizar circuitos completos a velocidades monstruosas. Aspiración nada sencilla, ya que están diseñados para favorecer el choque continuo y el derrapado fácil, llenos por tanto de obstáculos, curvas y tráfico enemigo.

La otra gran novedad del juego está en el choque meditado, casi una contradicción tratándose de *Burnout*: lo que el juego llama Signature Takedowns. Si estrellas a un contrincante contra puntos señalados de los circuitos, se podrán abrir atajos que permitirán repetir las carreras aprovechándolos, y mejorar así las marcas. Bonito concepto, quizás el mejor del juego, el del castañazo útil. Y el único guiño también hacia las últimas entregas, esas hipnóticas orgías móviles de desguazado de coches. Porque el delicioso



BURNOUT DOMINATOR

PS2 PSP



3+

_GENERO SINDIOS RODADO
_PAIS REINO UNIDO _COMPAÑIA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA UK
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 10 _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.EA.COM/BURNOUT/DOMINATOR





EN CADENA No levantar el pedal del turbo, la clave para una velocidad constante de continuos récords_





LA CARROCERÍA, HECHA UN CRISTO De nuevo la abundancia de partículas y el degradado progresivo de las carrocerías son todo un espectáculo del desguace inteligente_

MENOS CHOQUES Aunque aún son la clave, te verás más a menudo peleando por tener un buen tiempo_

EN TRES PANTALLAS



COMBOS DE LOCURA
Encadenar stunts chiflados te dará puntos_

MIRA COMO VUELAN
En formato portátil, los coches vuelan más lejos_

COMO EN OUTRUN
Tendrás que volver a ensayar esos derrapes_

CONSTRUYE ATAJOS PARA FUTURAS CARRERAS AL ESTILO RUDO

Modo Choque, ese atrevido desafío conceptual que consistía en lanzar un coche contra un cruce intentando provocar el mayor daño (¡financiero!) posible, se ha perdido. Entre eso y la carencia de cualquier tipo de modo *online* (el gran atractivo de *Revenge* para **360**, que quizás no era la mejor entrega, pero sí que es la que más horas nos sigue haciendo perder), puede parecer que *Dominator* es un paso atrás en la serie.

A nadie se le escapa que esta entrega de *Burnout* es un juego de transición, un globo de oxígeno para los fans que babeamos cada vez que se filtra con cuentagotas algo de información sobre *Burnout 5*. Pero se agradece su leve intención innovadora: los choques siguen ahí, pero prima la velocidad, la habilidad y el sencillo pero efectivo sistema de transformación de los circuitos para que el jugador vuelva una y otra vez a ellos. Por otra parte, mientras que la diferencia entre la versión de **PS2** y sus últimos antecesores es técnicamente mínima, el **Dominator** de **PSP** es muy superior, en sensación de velocidad y gestión de coches simultáneamente en pantalla, a la anterior entrega de la serie, el mediocre *Legends*. **Dominator** es, como mínimo, la excusa perfecta para poseer en formato de bolsillo los mejores choques y las velocidades más espectaculares.

_game over



CONCLUYENDO

No exactamente una secuela, no exactamente una nueva entrega. Más bien un interesante retorno a los orígenes de la saga y un excelente recordatorio de los logros de la misma.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





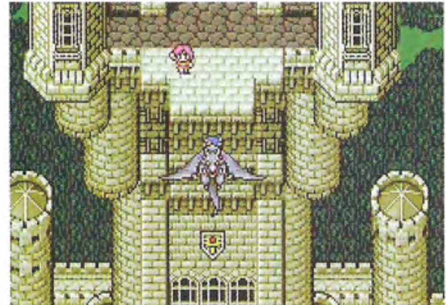






12+
_GÉNERO RPG AÑEJO Y ADORABLE
_PAÍS JAPÓN_COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1
_MUNDOS 3 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES NO
_WEB FFV.NINTENDO.COM/LAUNCH/









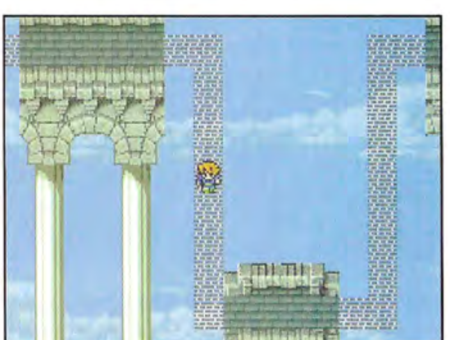
_THE ELF

LA SAGA FINAL FANTASY ESTÁ DE MODA Y PARA DEMOSTRARLO, LOS SEÑORES DE SQUARE ENIX RECREAN EN GBA LA MEJOR VERSIÓN DEL QUINTO CAPÍTULO.

FINAL FANTASY V ADVANCE

El viento ha parado. Es una de las frases con las que da comienzo la aventura. Los cuatro Guerreros de la Luz tienen que evitar la destrucción de los cuatro cristales: fuego, agua, tierra y viento. La esencia del coraje, la devoción, la esperanza y la pasión. Cuatro palabras que definen perfectamente lo que sentimos al introducir el cartucho en nuestra **GBA** y rememorar las mismas sensaciones que millones de japoneses con el original de **Super Famicom** allá por diciembre de 1992. ***Final Fantasy V*** fue otro de los capítulos malditos en Occidente y sin duda uno de los más adictivos, profundos y fáciles de jugar. Adictivo gracias a un guión que no sorprende pero que emociona y motiva de manera constante; profundo por su brillante y sofisticado sistema de oficios o *jobs* para personalizar a los cuatro protagonistas y fácil de jugar porque veinte minutos después de pulsar *start* te olvidarás de todo lo que te rodea y sólo querrás saber lo que pasa más allá de esa brillante pantalla. Poderío audiovisual de hace quince años, ligeramente mejorado para la ocasión, pero que aún mantiene el tipo y muestra escenarios y texturas musicales que despiertan nuestro instinto ante lo clásico y lo bien hecho. Esta versión **GBA** muestra **FFV** en su máximo esplendor con sabrosos extras como un bestiario, una *jukebox* y un escenario extra al completar el juego por primera vez, guión y diálogos optimizados y cuatro nuevos *jobs*. En cifras: 3 mundos, 26 oficios, 323 enemigos diferentes y más de 30 horas de juego. En letras: la grandiosidad de la saga no conoce formatos ni plataformas, sólo habla de obras maestras y este capítulo es una de ellas. _game over













¡EXTRA, EXTRA PARA GBA! El bestiario y una jukebox para disfrutar de la brillante B.S.O. de FFV_

CONCLUYENDO

FFV supera en casi todos los aspectos a cualquier RPG de la actualidad y culmina su ciclo vital con la mejor versión. GBA sigue gozando del mejor catálogo RPG del momento. Si a este quinto capítulo le sumas la cuarta entrega y el futuro FFVI te podemos asegurar que tendrás tres de los mejores RPG de todos los tiempos en la palma de tu mano.


GRÁFICOS

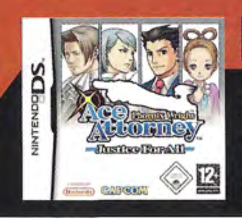

SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







12+

_GÉNERO **AVENTURA JUDICIAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CAPCOM.COM/ACEATTORNEY**

EL DEFENSOR DE LAS CAUSAS PERDIDAS DE CAPCOM VUELVE A LOS JUZGADOS SIN PERDER UN ÁPICE DE CALIDAD

_EVIL PRINCESS

PHOENIX WRIGHT 2

Con todo lo que se habló de él antes de su lanzamiento, parece mentira que la primera entrega de *Phoenix Wright* no lleve ni tres meses en las tiendas de nuestro país. La causa del retraso del lanzamiento del juego con respecto al resto de Europa responde al enorme esfuerzo que **Nintendo España** ha realizado para que los textos de pantalla estuvieran en castellano y los usuarios pudieran disfrutar de él independientemente de sus conocimientos de inglés (ya podrían, por cierto, aprender otras compañías multinacionales que se dedican a ensombrecer grandes obras por no molestarse en traducirlas).

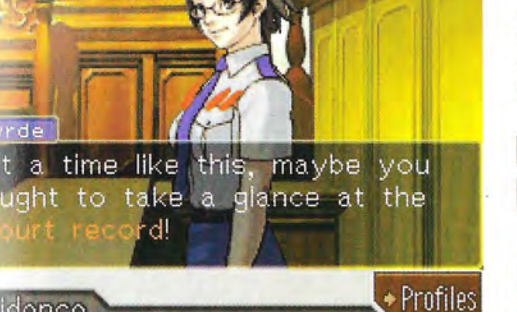
Este desfase en el lanzamiento de la primera entrega es el que ha provocado que prácticamente vaya a coincidir con su secuela. En ella, volveremos a encargar a Phoenix Wright, el abogado defensor experto en todo tipo de casos rocambolescos.

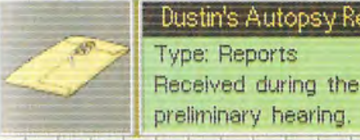
La mecánica de juego es idéntica a la de la primera parte y también repiten muchos de sus personajes, pero no será necesario haber jugado a la primera parte para entender ésta porque arranca con un ataque de amnesia del abogado, que le obligará a ir recordando poco a poco todo lo que había aprendido. Así, los que se acerquen por primera vez al juego aprenderán con él a recoger pistas, a presionar a los testigos en las declaraciones y protestar (literalmente) para presentar las objeciones. De hecho, las únicas novedades con respecto a la primera entrega son el Psyche-lock, una nueva forma de interrogar a los testigos (¡con redes de cerrojos!) y una pequeña barra de credibilidad, que descenderá cuando presentemos pruebas equivocadas y se irá llenando cuando consigamos que el interrogado se contradiga.

Pese a la inevitable pérdida de originalidad, **Phoenix Wright 2** es tan brillante como la primera entrega.

COOKING MAMA
PHOENIX WRIGHT 2
TRAUMA CENTER

CREDIBILIDAD La barra verde de la esquina superior derecha descenderá si presentas pruebas irrelevantes o protestas a destiempo_





IDÉNTICO EN MECÁNICA AL ORIGINAL PERO NO POR ELLO MENOS RECOMENDABLE

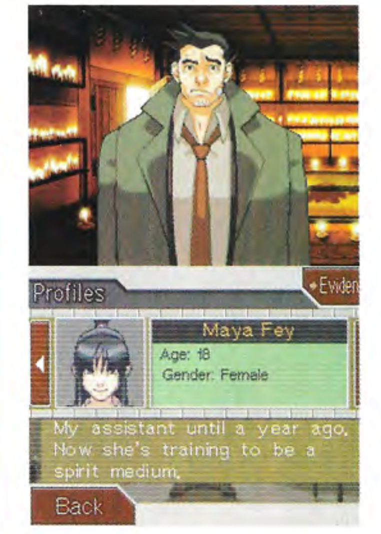


¡AL ESTRADO! Este título incluye cuatro nuevos (y surrealistas) casos_

UNA CARRERA DILATADA

Aunque en Europa le hemos conocido hace relativamente poco tiempo, lo cierto es que Phoenix Wright ya protagonizó tres títulos para Game Boy Advance que nunca vieron la luz más allá de tierras niponas. El particular hardware de Nintendo DS y la aparición de otros títulos diferentes a los que estábamos acostumbrados en Occidente fue el trampolín perfecto para el debut de la saga en el territorio PAL.





CONCLUYENDO

Phoenix Wright es uno de esos juegos que hacen único el catálogo de Nintendo DS. La primera entrega ya nos conquistó por su original mecánica y su sólido a la par que disparatado argumento. Esta entrega es más de lo mismo, pero no por ello deja de ser interesante acercarse a otros cuatro nuevos casos.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





3+

_GÉNERO SIMULADOR ALONSÍSTICO
_PAIS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR STUDIO LIVERPOOL
_DISTRIBUYE SONY C.E. _JUGADORES 1-11
_MODOS DE JUEGO 5 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.PLAYSTATION-F1.COM

_CHIARAFAN

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

SI ALGO FUNCIONA ¿POR QUÉ CAMBIARLO? Y ESTÁ CLARO QUE ESTA DISCIPLINA FUNCIONA EN ESPAÑA A LAS MIL MARAVILLAS

En una inteligentísima maniobra de *marketing*, las mentes pensantes de **Sony C.E.** han decidido no esperar al ciclo natural que venían manteniendo con los lanzamientos de su saga de simuladores de Formula 1 y dotar a su flamante consola desde su lanzamiento con una entrega de esta exitosa serie. Estos días en la televisión es sin duda el anuncio más emitido (y es que **Fernando Alonso** tiene mucho tirón), y a buen seguro se convertirá en uno de los títulos más vendidos de su catálogo inicial. Pero que nadie espere ver al joven asturiano conduciendo su nuevo **McLaren**, ya que el juego que nos ocupa se basa en la temporada anterior. Y es que los que ya jugaron con *Formula One 06* ya saben lo que se van a encontrar, pues esto no es más que una versión del mismo título, pero adaptado a las posibilidades técnicas de **PlayStation 3**. Por lo tanto, las principales novedades son tres. Por un lado, la mejora gráfica, la más evidente. Tanto el modelado de los vehículos como los circuitos, así como la fluidez del motor gráfico y, sobre todo, los efectos climáticos, rozan lo sobresaliente. Por otro lado, el Modo *Online*, eliminado de la versión para **PS2**, ha sido incluido para disputar partidas a través de la red. Y por último, la dirección del vehículo puede ser controlada mediante el sensor de movimiento del Sixaxis, una experiencia al comienzo algo extraña pero que pronto se torna en una interesante alternativa. Por lo demás, el juego sigue siendo accesible para los novatos, a la vez que exigente si decides decantarte por su vertiente más simulador. La Fórmula Uno es lo que es, no se le puede pedir mucho más.

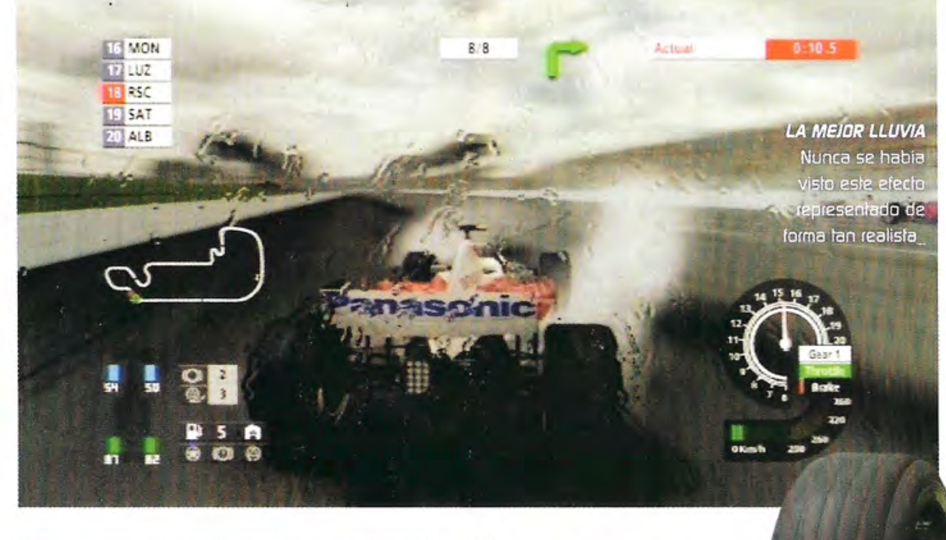
_game over



RETIRADO DE LA CARRERA
Podrás activar o desactivar los daños sobre el vehículo_







LA MEJOR LLUVIA
Nunca se había visto este efecto representado de forma tan realista_







CONCLUYENDO

Más que correcto, el debut de esta disciplina en PlayStation 3 dejará bien satisfechos a sus millones de fans en todo el mundo. Si este deporte en particular no te tira demasiado, o si ya posees la versión de PS2 y no eres una «graphic whore», como dice Tones, decántate por MotorStorm o Ridge Racer VI, que ofrecen algo nuevo.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

PS3



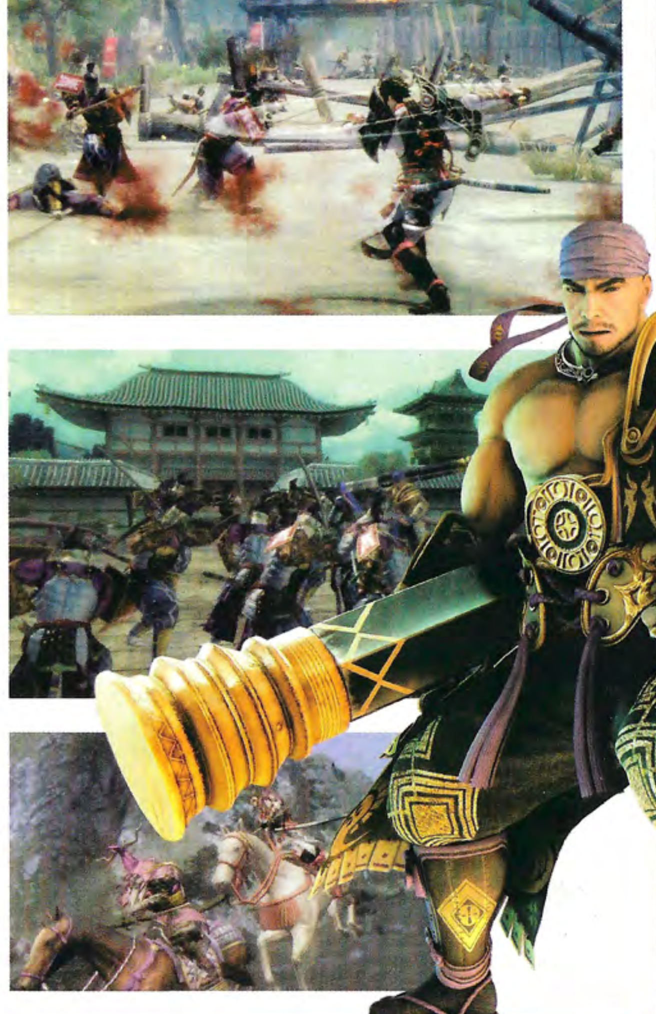
GLOBAL

16+

_GÉNERO JENGIBRE FIGHTER
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR GAME REPUBLIC
_DISTRIBUYE SONY C.E. _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB EU.PLAYSTATION.COM/PS3



CAMPOS DE ICHINOTANI
Un escenario plagado de hordas de enemigos, semi-final bosses y enrevesados caminos_





DIOS DE LA GUERRA
Lord Buson se ha encarnado en el cuerpo del archienemigo de Yoshitsune. Como Dios de la Guerra estará a tu lado en la batalla_

100

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

GENJI: DAYS OF THE BLADE

DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES

_LEOLO

GENJI
DAYS OF THE BLADE

LA COMPAÑÍA JAPONESA GAME REPUBLIC, SE ESTRENA EN PLAYSTATION 3 CON UN DESCAFEINADO JUEGO DE SAMURÁIS Y CANGREJOS GIGANTES

Las aventuras de guerreros feudales nipones nunca han sido títulos de gran raigambre en Europa. De franquicias como *Onimusha*, *Tenchu*, *Dynasty Warriors* y *Genji* (por citar las más conocidas), tan sólo la primera se ha metido en el bolsillo a crítica y público por igual, aunque nunca se haya visto reflejado en sus ventas.

De hecho, **Game Republic** intentó hacer sombra a la saga de **Capcom** con el primer *Genji*, un juego muy resultón, con gráficos de bella factura y un sistema de juego hasta cierto punto innovador. Su segunda entrega, con el revuelo armado por ser uno de los primeros en el catálogo de **PlayStation 3**, ha generado una expectación desmedida para su calidad. La gracia de ***Genji: Days of the Blade*** sigue estando en un apartado gráfico bonito pero nada asombroso. No da la sensación de ser un juego de nueva generación.

Por otro lado, **Game Republic** ha intentado darle un toque de novedad respecto a su antecesor, mejorando el sistema kamui: ahora, el juego te envía a una realidad alternativa y te va indicando una serie de botones para liquidar enemigos mientras dure la energía kamui.

El hecho de que haya cuatro personajes, también le da algo de vidilla al juego. Será absolutamente necesario utilizarlos todos para aprovechar sus habilidades y poder avanzar. Incluso tendrás que probar diferentes combinaciones con los *final bosses* para ver quién les produce más daño. Lo que no se salva de ninguna forma es la música, un tostón oriental de mucho cuidado.

_game over

CONCLUYENDO

Se le podrían perdonar muchas cosas por ser uno de los primeros títulos en ver la luz para PlayStation 3. Y aunque es muy vistoso, no da la sensación de pertenecer a una nueva generación de juegos, se queda a medio camino entre PS2 y PS3. Si eres de los que están esperando un Onimusha en alta definición, te servirá para abrir boca.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







GRUPO ZETA
www.revistaplaystation.com
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
75 • ABRIL 2007 • 1'95 €
CANARIAS 2,10 €
SÓLO 1'95 €
REVISTA + GUÍA
SONY
LOS JUEGOS A EXAMEN
LO QUE HAY QUE SABER SOBRE BLU-RAY Y ALTA DEFINICIÓN
ASÍ FUNCIONA PLAYSTATION NETWORK
ANALIZAMOS A FONDO LA MÁQUINA
LOS SECRETOS DEL MANDO SIXAXIS
¡TODO PS3!
64 PÁGINAS
PS2
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #75
PLAYSTATION 3

_NEMESIS

CASTLEVANIA
PORTRAIT OF RUIN

VIEJOS AMIGOS, NUEVOS ENEMIGOS Y LA HABITUAL MECÁNICA METROIDE PROTAGONIZAN EL NUEVO Y MAGISTRAL CASTLEVANIA PARA DS

Que Jehová me libre de entrar en polémicas sobre si los *Castlevania* poligonales son mejores o peores que las entregas 2D. A nivel personal, me siguen gustando bastante más los segundos, aunque continúen explotando de manera impenitente la fórmula de *Symphony Of The Night*. Eso sí, siempre intentan aportar algo nuevo en cada entrega, y en el caso de **Portrait Of Ruin** es la posibilidad de alternar el control de sus dos protagonistas.

Charlotte es una hechicera que recurre a la magia para destruir a los enemigos, mientras que su compañero Jonathan se ajusta más a la categoría de héroe del universo *Castlevania*: utiliza látigos, hachas y espadas. Mientras el jugador maneja a un personaje, el otro es controlado por el propio juego. Con un toque de botón podrás alternar el control entre los dos e incluso harás desaparecer al otro cuando sea necesario. Por ejemplo, en un momento determinado de la aventura, tendrás que hacer frente a una fulanesca sacerdotisa cuyos encantos hechizarán a Jonathan hasta el punto de que éste comenzará a atacarte. Para evitarlo, nada tan simple como sacar al tío de la pantalla y convertir el combate en una pelea de chicas. Y esto es sólo una pequeña muestra de los retos que nos propone esta odisea cazavampírica de **Konami**, provista de finales alternativos, habitaciones secretas y cuatro mundos paralelos a los que se accede desde cuadros encantados (de ahí el título original del juego).

Portrait Of Ruin nos traslada a la Europa de 1944, a finales de la II Guerra Mundial, en una trama que enlaza directamente con el *Castlevania: The New Generation* de **Mega-Drive**. Jonathan es el hijo de John Morris, uno de los héroes de aquel juego. Aunque éste no es el único guiño a éste y otros episodios de la saga. La abundancia de enemigos rescatados de anteriores *Castlevania* ha sido criticada por algunos medios yanquis como una muestra de la falta de imaginación y el agotamiento de la fórmula, pero yo prefiero considerarlo un homenaje más que una repetición. De hecho, podrán







¿QUÉ PINTA UN FANTASMA SEGOVIANO EN ESTE CASTILLO?

Que Jonathan sea el hijo de John Morris no es el único punto en común que tiene Portrait Of Ruin respecto al Castlevania: The New Generation de MD. De hecho, este cartucho de DS podría considerarse una secuela directa, ya que en el castillo de Drácula te toparás con un fantasma apodado Wind, que no es otro que Eric Lecarde, el segoviano que coprotagonizaba junto a John el clásico de MD. No vamos a destriparte cuál es el motivo por el que se aparece ante Jonathan y Charlotte. Sólo te contaré que te proporcionará ítems y poderes exclusivos si resuelves los retos secundarios que te planteará.







12+

_GÉNERO ACCIÓN ROLERA-CAZAVAMPÍRICA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KONAMI
_DISTRIBUYE KONAMI
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM




Momia


La Criatura


Slogra

ponerlo a parir, pero es imposible no quedar inmediatamente enganchado al juego. La mecánica de exploración a lo *Metroid* sigue funcionando como la seda, y como ya sucedió con *Dawn Of Sorrow*, la pantalla superior de la **DS** muestra el mapa del juego y las estadísticas de los personajes, dejando la pantalla táctil para lo importante: la acción pura y dura. El elemento RPG (el catálogo de armas, vestimentas, hechizos y complementos mágicos es enorme, al más puro estilo *Symphony Of The Night*) sigue estando presente, aunque de una forma más suave que en el caso de *Dawn Of Sorrow*. Los gráficos son, indudablemente, los mejores que se han visto en un *Castlevania* portátil. Salvo la utilización de polígonos en los decorados de algunos niveles (para aportarles mayor profundidad), **Castlevania: Portrait Of Ruin** es, ante todo, un glorioso festival de gráficos *bitmap*. Te esperan jefazos finales gigantescos, y escenarios tan lúgubres como hermosos.

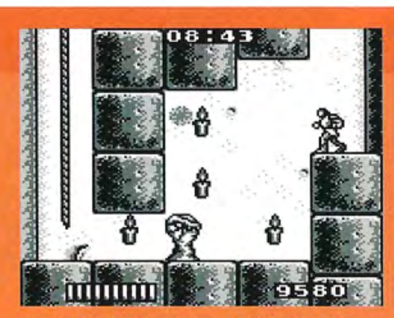
Y qué decir de la música... *Castlevania* siempre ha ido asociado a melodías inolvidables, y esta entrega no es una excepción. **Michiru Yamane** (*Symphony Of The Night*) firma la BSO, con ayuda de un viejo conocido de todos: **Yuzo Koshiro**. Hacía mucho que no sabíamos nada del legendario compositor de *Streets Of Rage*, *Shenmue* y *Actraiser*, y ciertamente se nota su huella en este cartucho. Quizás lo único negativo que se le podría achacar a **Portrait Of Ruin** es lo poco que aprovecha la pantalla táctil, aunque sí hace un uso del *wi-fi* y la conexión a internet de la **DS**, tanto para jugar junto a otro usuario en un Modo Cooperativo como para vender y comprar objetos con jugadores de todo el mundo en el Modo Tienda. _game over



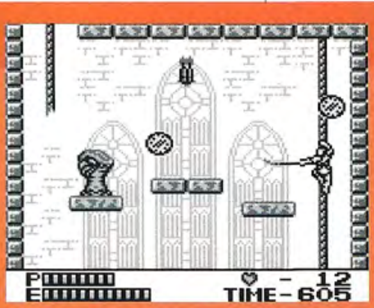


UNA LEYENDA PORTÁTIL

La saga vampírica de Konami ha proporcionado no pocas entregas para las consolas portátiles. Aquí tienes un modesto, aunque simpaticón, repaso a todas ellas. El próximo otoño la historia portátil de la saga Castlevania aumentará con un lanzamiento impresionante para PSP: The Dracula X Chronicles. Un UMD que albergará el remake del Rondo Of Blood de PC Engine (y el original), además de incluir el mejor Castlevania de la historia: Symphony Of The Night.



THE CASTLEVANIA ADVENTURE - (1989) - GAMEBOY
Simplón, como todo el catálogo inicial de GB, y con un control terrible, sobre todo a la hora de saltar.



CASTLEVANIA 2: BELMONT'S REVENGE - (1991) - GB
Konami se puso las pilas y mejoró todos los fallos del anterior. Su música, aunque sencilla, sigue emocionando.



CASTLEVANIA LEGENDS - (1998) - GAMEBOY
Maldita Konami Nagoya. Siempre la pifiaba, y ésta no era una excepción. Un auténtico bodrio, indigno de la saga.



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON - (2001) - GBA
Muchos nos quedamos ciegos intentando ver algo entre esos gráficos tan oscuros. Pruébalo ahora con la DS Lite.



CAST.: HARMONY OF DISSONANCE - (2002) - GBA
Lo más cerca que hemos tenido de ver un Symphony Of The Night portátil. No era un port directo, pero casi.


CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW - (2003) - GBA
Bonito y bastante denso, aunque se podían haber ahorrado el rollito Pokémon de ir recopilando demonios.


CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW - (2005) - DS
Secuela directa del anterior, es una auténtica maravilla. Desgraciadamente, está descatalogado en todos lados.

CONCLUYENDO

Una vez más, la DS vuelve a ser la única opción para disfrutar de un Castlevania de corte clásico. Esta entrega, pese a ser menos profunda que Dawn Of Sorrow, es mucho más accesible y divertida. Yo de ti no tardaría en ir a por él, porque los Castlevania portátiles se agotan y descatalogan en cuestión de semanas.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





_CHIP&CE

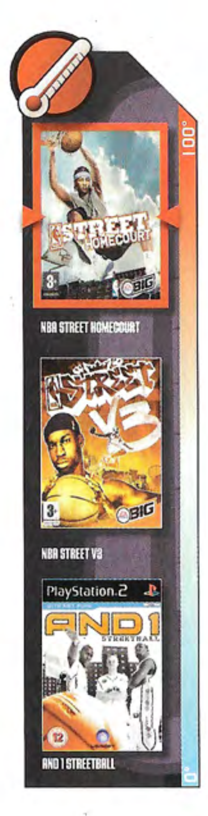
NBA STREET HOMECOURT

LAS NUEVAS CONSOLAS OFRECEN UNA GRAN OPORTUNIDAD PARA ELEVAR A LA MÁXIMA POTENCIA LA ESPECTACULARIDAD DEL BALONCESTO ARCADE. LA CALIDAD GRÁFICA HACE DE ESPOLETA EN UN PROGRAMA EN EL QUE LOS JUGADORES MÁS QUE SALTAR VUELAN.

La saga *NBA Street* fue la encargada de revitalizar el género del baloncesto arcade, recogiendo el testigo del mítico *Arch Rivals* y de la multitud de versiones de *NBA Jam*. A lo largo de todo este tiempo su concepción no ha variado, ya que la ausencia de faltas y la reducción en el número de jugadores sentaron las bases de un ritmo trepidante, haciendo las delicias tanto de los aficionados al baloncesto como de aquellos que no buscan demasiadas complicaciones. Poco a poco se han ido añadiendo elementos, como pasar de dos a tres jugadores por equipo, los escenarios urbanos, la presencia de leyendas de la NBA o el aumento de la potencia de los saltos, convirtiendo los partidos en todo un espectáculo. La llegada de las nuevas consolas ha supuesto una oportunidad de oro para dar una nueva vuelta de tuerca dentro de este género. Así, la habitual espectacularidad de las acciones se multiplica, potenciando los saltos, los tapones, y, por encima de todo, unos mates increíbles. Las posibilidades son casi ilimitadas, siendo posible desde utilizar la espada de un compañero para potenciar el salto, hasta apoyarse con los pies en el tablero para realizar un mate. Las acciones defensivas también han evolucionado, con tapones estratosféricos, golpes de todo tipo o lanzamientos en plancha para atrapar los balones sueltos. Además, el nuevo **NBA Street** se aproxima a la concepción de juego del último *FIFA Street*, en el que las acciones especiales incrementaban su papel en







POR ENCIMA DEL ARO
Los mates llegan a niveles increíbles, siendo el aspecto más espectacular del juego.



3+

_GÉNERO **BALONCESTO CALLEJERO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EA SPORTS BIG**
_DESARROLLADOR **EA CANADA**
_DISTRIBUYE **EA** _JUGADORES **1-6**
_COMPETICIONES **5** _ONLINE **SI**
_TEXTOS **INGLES** _VOCES **INGLES**
_WEB **WWW.EASPORTSBIG.COM**

NBA STREET HOMECOURT

PS3 

PROTAGONISTAS
Una mezcla de jugadores callejeros, estrellas actuales y leyendas de la NBA, a las que se añade la cuota femenina con un equipo de la WNBA. En cada equipo hay cuatro componentes de los que hay que descartar a uno. La representación española se limita a Gasol.





ESCENARIOS VARIADOS
Las canchas callejeras siguen caracterizando la saga.



EL ESTILO SE APROXIMA AL DE FIFA STREET, AUMENTANDO EL PAPEL DE LOS TRUCOS.

el juego. Con ellas se completa una barra de energía que hace posible obtener unos segundos de superioridad llamada *game breaker* en los que las acciones alcanzan su punto álgido de espectacularidad. Este aspecto añade una nota de estrategia en un juego en el que prima la sencillez. El control es muy intuitivo, ya que hasta los trucos básicos se realizan pulsando un solo botón, dejando las combinaciones para los trucos avanzados. El limitado número de jugadores por equipo, tan solo tres, unido a la capacidad de los nuevos soportes, permiten un apartado gráfico realmente espectacular.

Los movimientos son muy fluidos y la reproducción física de los jugadores se encuentra perfectamente detallada. Tan sólo se echa en falta la posibilidad de elegir el momento en el que se reproducen las repeticiones y el tono ocre que rodea los menús y algunas de las pistas, que transmite al juego un toque tristón totalmente alejado de su espíritu festivo y desenfadado. En cuanto a las opciones destacan el Modo Homecourt Challenge en el que nos enfrentamos a equipos de diferentes localidades y el Modo On-line incluido en ambas consolas. _game over

EN TRES PANTALLAS

FIN DEL PARTIDO
No todos los partidos tienen un tiempo establecido_

CARAS
El editor permite utilizar las caras de las estrellas de la NBA_

LA IMAGEN
Carmelo Anthony protagoniza la campaña publicitaria_

GAME BREAKER
Mediante los trucos se van acumulando puntos en una barra de energía. Cuando está completa puede activarse el "game breaker", desembocando en unos minutos de auténtica locura. Así, el todo el escenario cambia de color y los jugadores son capaces de multiplicar la espectacularidad de sus acciones. Sin embargo, no son infalibles: una buena defensa puede romper su efecto.





CONCLUYENDO
La nueva generación de NBA Street mantiene el espíritu desenfadado que ha caracterizado a toda la saga y mejora el apartado gráfico. El resultado: baloncesto frenético y espectacular.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

PS3


GLOBAL

XBOX 360



GLOBAL

_NEMESIS

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

100°

MGS PORTABLE OPS

SYPHON FILTER DARK MIRROR

SOCOM US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

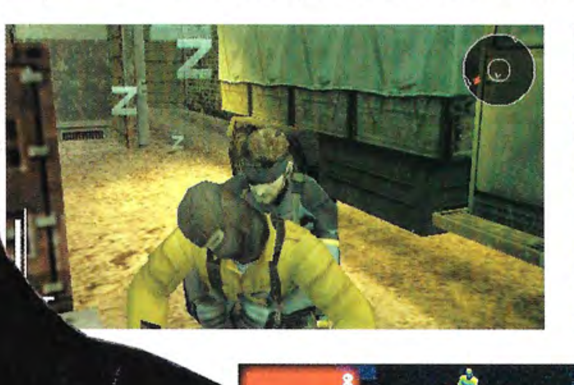
HIDEO KOJIMA NO NECESITA PRESENTACIONES NI CONOCE LIMITACIONES. SU ÚLTIMA CREACIÓN EXPLOTA AL 110% LAS POSIBILIDADES DE PSP.

Aunque muchos le acusen de tener un ego del tamaño del monte Fujiyama, **Kojima** se encarga de responderles con golpes geniales como este **Metal Gear Solid Portable Ops**, un *tactical espionage action* en toda regla que lejos de sufrir las limitaciones del formato UMD, consigue aprovechar de manera sorprendente todas las posibilidades técnicas que ofrece la **PSP**.

Me explico. En lugar de parir otra entrega más (y que conste que de haberlo hecho, seguro que todos estaríamos encantados) de *MGS* en la línea de los capítulos anteriores, **Kojima** y su gente se han lanzado a producir un UMD con un toque diferente, centrándose en el reclutamiento de tropas y el juego de comandos. Por una vez tendremos que olvidarnos de las largas aventuras al estilo *MGS* y actuar en escenarios más reducidos, utilizando la estrategia para solventar las misiones. Si eres un pichabrava, puedes intentar superar el juego controlando sólo a Big Boss/Naked Snake, a la antigua usanza, pero enseguida descubrirás que la verdadera genialidad del juego consiste en reclutar soldados, científicos, espías y unirlos a tu causa.

Existen varias formas de aumentar tu tropa, pudiendo llegar a contar hasta con cien personajes diferentes. Desde dejar inconsciente a un soldado enemigo, llevártelo en camión hasta tu guarida y lavarle el cerebro, hasta utiizar el AP Scan. Esta herramienta genera aleatoriamente un soldado especial con cada nueva red *wi-fi* que logres detectar con tu **PSP**. Cada soldado o civil posee unas habilidades innatas que podrás aprovechar en diferentes áreas: ya sea espiando para tí en otros escenarios, fabricando armas, munición y *medikits* o combatiendo codo a codo contigo en cada misión.

Más de uno me tachará de ser un *fanboy* de **Kojima**, y posiblemente no les faltará razón, pero un servidor tiene que reconocer que el gran **Hideo** a veces mete la pata (como en el caso del *MGS2*, al darle tanto protago-









QUE NO TE FALTE DE NÁ Dedica gente al desarrollo de armas y obtendrás joyas como las gafas de visión térmica_

CAZANDO REDES WI-FI

Por una vez, no te preocupes de la batería de tu PSP y activa el modo Wi-Fi de la consola. Entonces podrás ir a la caza de cualquier red (la de tu vecino, la del cibercafé de abajo) y generar un soldado exclusivo cada vez que detectes una.



16+

_GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO PORTABELERO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑIA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
_DISTRIBUYE **KONAMI** _JUGADORES **1-6**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **AD-HOC/INFRAESTRUC.**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM**

nismo al flojeras de Raiden). En este caso, su apuesta por el juego de comandos puede llegar a desconcertar a más de un seguidor de los *MGS*, y ciertamente a mi me costó lo mío habituarme a la mecánica. Pero una vez que conseguí acostumbrarme a cargar sólo con cuatro items y a desplegar a mis tres compañeros por el escenario, me enchanché a la **PSP** como un lechón a las ubres de una cerda. Porque al margen de los cambios en la mecánica de juego, **Portable Ops** es, en esencia, *un Metal Gear Solid*. Sus monumentales gráficos, creados con un motor adaptado del de *MGS3 Subsistence*, te harán preguntarte dónde están las supuestas limitaciones de **PSP** frente a **PS2**. Incluso el sistema de cámaras es el mismo que el utilizado con *Subsistance*, aunque la ausencia del segundo analógico complique el manejo.

Como todos los fans de *MGS* ya saben, la trama nos traslada a principios de la década de los setenta, siete años después de los sucesos de *MGS3*. Big Boss vuelve a ser el protagonista, y junto a él, un jovenzuelo llamado Roy Campbell (el mismo que décadas más tarde se convertiría en el jefe de Solid Snake). Como es habitual en los *MGS*, nos esperan un desfile de secundarios geniales (aliados y enemigos), aunque por sorprendente que parezca, el Modo Historia no es lo más interesante. Lo extraordinario es la posibilidad de combatir contra otros usuarios, ya sea con colegas en *ad-hoc*, o contra gente de todo el mundo mediante el Modo Infraestructura, jugándote a una carta todas esas tropas que tantos esfuerzos te ha costado reunir. Yo he tenido la oportunidad de echar unas cuantas partidas y os puedo garantizar que es una risa. Eso si, de infiltración poco. Casi todo era disparo y tentetieso. _game over

CREA Y LIDERA UN PEQUEÑO EJÉRCITO DE HASTA 100 SOLDADOS




¿ESTO LO HACE UNA PSP? De acuerdo, la textura de atrás da grima, pero el modelado de la rubicunda Eva te dejará tonto_



EN TRES PANTALLAS

Con un equipamiento y personal tan limitado, reajustar a Null no es...

ASHLEY WOOD
firma las secuencias de introducción_

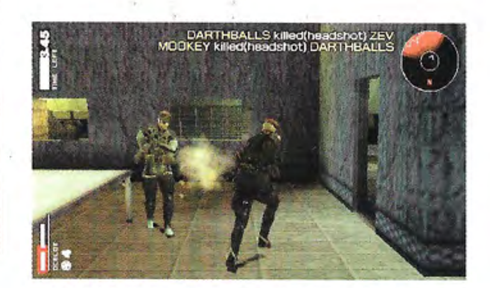
LIGERO DE EQUIPAJE
Sólo podrás cargar con 4 objetos a la vez_

¡GIVE ME PORNO!
Las revistas guarras son un excelente cebo_



MI PISTOLA TE ENVÍA SALUDOS Podrás disparar en primera persona o, si eres muy macho, arriesgarte a hacerlo desde la cámara externa_





CONCLUYENDO

Hacerse con la mecánica de comandos de MGS Portable Ops exige dedicación, pero la recompensa es enorme, sobre todo a la hora de jugar frente a usuarios de todo el mundo. Soberbio a nivel gráfico, enorme en cuanto a trama argumental y diabólicamente adictivo, este UMD es un absoluto Must Have para cualquier seguidor de Metal Gear. Pedazo de UMD, oiga.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







RESERVA TUS NITROS En esta entrega los rivales no perdonan así que tendrás que racionalizar los nitros de forma adecuada. Mientras más y mejor derrapes más rápido se rellenarán. Existen un total de ocho tipos de nitro, dependiendo del vehículo y de cómo esté customizado_

CUSTOMIZA TU MÁQUINA

El séptimo capítulo de la saga automovilística de Namco te permitirá personalizar y mejorar tu coche como nunca. Aspecto exterior, motor, suspensión, neumáticos, nitros, pintura... Así hasta un total de 375.000 transformaciones visuales y 7150 modificaciones tuning.









_THE ELF

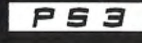
RIDGE RACER 7





EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS IRREVERENTE ACOMPAÑA TAMBIÉN LOS PRIMEROS PASOS DE PS3.

Ridge Racer ha sido uno de los pilares básicos de **PlayStation** a lo largo de su historia: símbolo de vertiginosa irrealidad manifiesta e hipnótica que ha ido de la mano de cada consola de **Sony** desde finales de 1994. Todavía recuerdo la indescriptible sensación de poder que me produjo presenciar el ahora exiguo entramado poligonal del primer capítulo para **PlayStation** y su limitada y a la vez infinita propuesta lúdica. Kilómetros de texturas pixeladas al servicio del derrape y la conquista del trazado perfecto de cada curva. Los años han pasado y con la llegada de **PS2** sucedió lo mismo. *Ridge Racer V* fue el puente idóneo para el cambio de generación y una nueva muestra de que **Namco** sabe apurar el *hardware* de las máquinas incluso en sus primeros balbuceos tecnológicos. Con **PSP** volvió a repetirse la historia con una entrega engalanada con nitros, calidad técnica por arrobas y homenajes claros a los orígenes de sus antepasados motorizados. Y como las buenas costumbres hay que mantenerlas, **PS3** también ha utilizado los abstractos tramos pavimentados de la criatura de **Namco Bandai** para aterrizar en Europa. ***Ridge Racer 7*** puede considerarse, a día de hoy, como la entrega más completa, compleja y perfecta del mito. ¿Fuego de artificio inicial o claro homenaje de la compañía al nacimiento del nuevo *hardware*? La cosa comienza bien: el clásico *Xevious* sale a nuestro paso para amenizar la carga inicial (aprovechamos para recomendar de todo corazón la instalación del juego), y después vemos unas bonitas y conceptuales secuencias de intro. En una de ellas podrás deleitarte con las curvas de... **Reiko Nagase**. A partir de aquí te verás inmerso en puro espectáculo *RR* de nueva generación, a un paso por



3+

_GÉNERO PARAPPA DERRAPES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
_DESARROLLADOR NAMCO BANDAI
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-14 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NAMCOBANDAIGAMES.COM





40 COCHES Es la cifra total de los vehículos que podrás pilotar en RR7. Aquí tienes dos de los más bellos_



DRIFTING QUE ES GERUNDIO Los derrapes vuelven a ser los auténticos protagonistas de la saga. Despídete de una física real y de reacciones lógicas en tu vehículo porque en Ridge Racer 7 podrás completar los circuitos sin pulsar el botón de freno_

EN TRES PANTALLAS



¡UN COCHE MÁS! Y serás testigo de una bella secuencia..._

MODO PRINCIPAL 160 pruebas te separan de ser el campeón del universo RR_

SPLIT SCREEN ¿Hay alguien a quien le guste jugar así?_

delante de la excelente versión para **360**, a la que supera testimonialmente en temas técnicos y por mucho en propuestas de juego *on-line*. **RR7** recompensará tus sentidos con los escenarios más antológicos de la saga, tan sólidos, ricos en detalle y expandidos en la lejanía que te darán ganas de bajarte del coche y protagonizar un juego de otro género, siempre y cuando dispongas de una TV de alta definición (soporta hasta 1080p), que si no la cosa decae un poco. Y por supuesto a 60 fps. Los coches, 40 modelos diferentes, muestran la pulcritud imposible de anteriores capítulos y un diseño que nada tiene que enviar a vehículos o prototipos reales. Para comenzar os recomiendo una toma de contacto con el Modo Arcade para acostumbrar los ojos y las manos a los exigentes derrapes de esta séptima encarnación. Ya es hora de surcar el Modo Principal, Ridge State Grand Prix, un mastodóntico entramado de 160 competiciones de todo tipo en el que evolucionaremos a base de victorias, fama, dinero y la optimización estética (375.000 combinaciones) y mecánica (7.150) constante de nuestros vehículos. La oferta *on-line* nos mete de lleno en un universo global de competiciones con información en tiempo real en pantalla de los *rankings*, hasta 14 jugadores simultáneos y cuatro modos de juego, tres de ellos cooperativos, que elevan la vida del juego a límites desconocidos en la saga. Pero todo esto apenas tendría importancia si las sensaciones *RR* de siempre no permanecieran intactas. Jugabilidad salvaje, ausencia de freno, dosificación exacta de los nitros, 44 circuitos imposibles, banda sonora pulsante y dominio absoluto del derrape en cada situación. Eso ha sido, es y será *Ridge Racer*: la conducción más irreal, adictiva, ilógica y reconfortante que puedas imaginar.

_game over



40 VEHÍCULOS, 44 CIRCUITOS, 375.000 MODIFICACIONES TUNING Y UN COMPLETÍSIMO MODO ON-LINE

CONCLUYENDO

Los amantes de la saga Ridge Racer estamos de enhorabuena, la entrega para PS3 es la más completa, profunda y reconfortante de todas... Además de un Modo Principal gargantuesco, te pasarás horas, días y semanas modificando vehículos y disfrutando de un apartado on-line ejemplar. Derrapes, nitros y conducción irreal en estado puro.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





GLOBAL







JUGANDO CON LOS MAYORES Desde el protagonista al tono de los diálogos, todo es más adulto que en Another Code_





_EVIL PRINCESS

HOTEL DUSK

LOS CREADORES DE ANOTHER CODE VUELVEN A DEMOSTRAR LAS POSIBILIDADES DE NINTENDO DS PARA LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Hace prácticamente dos años ya que *Another Code* se convirtió en uno de los *must-play* de los usuarios de **Nintendo DS**. Y es que a pesar de englobarse dentro del casi arcaico género de las aventuras gráficas, su excelente aprovechamiento e interacción con el *hardware* de **Nintendo DS** convertían la experiencia de juego en algo totalmente refrescante.

Por supuesto, no era un título perfecto, pero los programadores de **Cing** aprovecharon muy bien la experiencia, y con **Hotel Dusk** nos demuestran lo mucho que han sido capaces de aprender de aquellos primeros errores.

Para empezar, esta historia tiene un tono mucho más adulto e interesante. El protagonista es Kyle Hide, un ex-policía reconvertido en vendedor puerta a puerta para la empresa Red Crown, cuyo dueño, además, gestiona pequeñas búsquedas de objetos y entregas para particulares. La llegada al hotel de Hyde está doblemente motivada por los negocios de su empresa y por su propio propósito de encontrar a un antiguo compañero del cuerpo, aunque a medida que la aventura vaya avanzando iremos descubriendo con él que todo está más relacionado entre sí de lo que parecía en un principio.

También tendremos que leer mucho, incluso más que en **Another Code**, pero la diferencia es que esta vez los diálogos son mucho más amenos, debido sobre todo al amplio elenco de personajes, cada uno con su propia historia detrás. Además, esta vez las conversaciones incluyen elementos interactivos, de forma que podremos elegir entre dos opciones para formular las preguntas, decidir si ocultamos datos o decimos la verdad en determinados momentos, y atender a llamadas de atención en forma de triángulos amarillos que nos permitirán ahondar más en detalles con los personajes.

Lo importante es que las elecciones que hagamos repercutirán en el trascurso de la aventura y llevarán a nuestros interlocutores a facilitarnos o no determinados datos, e incluso podremos ser expulsados del hotel si nuestro comportamiento levanta las sospechas del siempre cariacontecido dueño. En cualquier caso, no tendremos que volver a



12+

_GÉNERO **AVENTURA POLICÍACA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **CING**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.HOTELDUSK.COM**



CON TANTO TEXTO O MÁS QUE ANOTHER CODE PERO MUCHO MÁS ENTRETENIDO

comenzar desde el principio, sino que bastará con retomar la trama desde el último *checkpoint*.

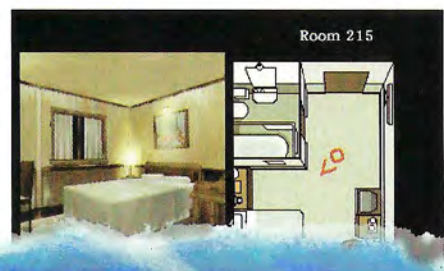
En el camino tendremos que inpeccionar habitaciones y objetos y volveremos a encontrar interesantes *puzzles* (muy bien diseñados para **DS**), con un planteamiento menos obvio y predirigido que en **Another Code**, donde a veces teníamos la sensación de limitarnos a seguir instrucciones.

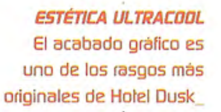
Otras mejoras en el plano jugable son pequeños detalles como la inclusión de un mapa mucho más práctico y mejor estructurado, un sistema de menus más intuitivos y hasta un pequeño blocs de notas, más útil a la hora de recordar datos que las «*fotografías*» de **Another Code**. Todos ellos potenciados por el sistema de juego horizontal que, al igual que *Brain Training*, invita a jugar con la consola como si fuera un libro en la mano izquierda y el *stylus* en la derecha (o viceversa en el modo para zurdos).

Y para el final hemos dejado uno de los elementos que más llaman la atención de **Hotel Dusk** desde la primera partida: un apartado gráfico que rezuma estilo por todos los poros. Por un lado, cuenta con unos escenarios en tres dimensiones a todo color y por otro con personajes en 2D con trazos de dibujo manga hecho a lápiz y una estética entre película de cine negro y tebeo manga que contagia también a las secuencias de las conversaciones telefónicas de Hyde o a los *flashbacks* que nos irán clarificando los acontecimientos.

En definitiva, **Hotel Dusk** es practicamente una novela policíaca interactiva que no deberías dejar pasar ni aunque seas de los que no leen ni la etiqueta del champú. _game over







ESTÉTICA ULTRACOOL
El acabado gráfico es uno de los rasgos más originales de Hotel Dusk_



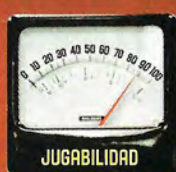


CONCLUYENDO

Si ponemos en una coctelera un apartado visual que derrocha estilo, una historia interesante (y madura) y un reparto de personajes que lograrán engancharte, junto a elementos de aventura clásica y puzzles adaptados al hardware de Nintendo DS, el resultado es un título aún mejor que Another Code.













JUEGO EN EQUIPO Tendrás que aprender a utilizar bien a tu equipo para avanzar_



GHOST RECON





SCOTT MITCHELL LE PLANTA CARA A MARCUS FENIX EN LA NUEVA CREACIÓN DE UBI SOFT Y RED STORM

Después de varios bandazos entre la acción pura y dura y la simulación militar más realista, la saga de **Ubi Soft** demuestra haber encontrado la estabilidad con una secuela que sigue explotando la genial fórmula del primer *Advanced Warfighter*. Sí, la verdad es que dejando fuera las novedades gráficas (que no son pocas) y la inclusión de algún que otro juguete nuevo con el que acabar con los rebeldes mexicanos en Ciudad Juarez, **GRAW2** presenta un desarrollo y una puesta en escena, por suerte, muy similar a la anterior entrega. Llevamos meses alabando los gráficos de *Gears of War*, pero desde que **Ubi** se estrenó en la nueva generación con *Splinter Cell: Double Agent* y el primer *GRAW*, pocas compañías han sabido igualar la calidad de los títulos de la compañía francesa. **Advanced Warfighter 2** presenta unos entornos más complejos, una iluminación mucho más realista (y cambiante mientras transcurre el tiempo), un motor físico impecable, detalles como nubes de polvo o papeles volando por el escenario... en resumen, el juego en conjunto es más realista y mucho más solido, y, junto a su iluminación y sus nubes de polvo volumétricas, lo que llama la atención sobremanera es su impresionante representación de explosiones y, sobre todo, de humo. Su jugabilidad y puesta en escena también ha ganado en solidez, uniendo las misiones al hilo argumental de una forma más creíble que en la anterior entrega, y encadenando tareas con una cadencia que, sin aturullar, te mantendrán pegado al juego durante horas pestañeando lo justo. Básicamente, cada misión se divide en pequeños objetivos que irán poniendo a prueba tu puntería, tu habilidad en corta distancia, el manejo de tu equipo, el uso de todo tipo de diferentes armas, tu capacidad de ocultarte a los enemigos utilizando el entorno... la variedad entre todas estas posibilidades y la curva de dificultad de **GRAW 2** (es un juego difícil, en comparación con los paseos a los que nos tienen acostumbrados las demás compañías) es lo que convierte al título de **Ubi** en un juego diferente, en un juego mejor. El argumento del Modo Historia te obligará a completar 12 niveles divididos en tres diferentes actos, algo que, si ya has completado la primera entrega, te parecerá corto, aunque para eso se ha incluído el que es, posiblemente, el Modo Multijugador más completo que hemos jugado en un *shooter*. ¿Quieres jugar con varias consolas en red local? Puedes. ¿*On-line*? También. ¿Coope-

PS3 XBOX 360



16+

_GÉNERO SHOOTER EXPLOSIVO
_PAIS FRANCIA/EE.UU. _COMPAÑÍA UBI SOFT
_DESARROLLADOR UBI PARIS/RED STORM
_DISTRIBUYE UBI SOFT _JUGADORES 1-16
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.GHOSTRECON.COM

¡UN MÉDICO! En esta nueva entrega, los botiquines estarán limitados_





OPCIONES Y EXTRAS PARA DAR Y TOMAR

Después de acabar con los 12 niveles del Modo Campaña, GRAW2 ofrece juego para rato; junto a un completísimo Modo On-line, en el que un total de 16 jugadores podrán participar en partidas cooperativas y competitivas, tendrás a tu disposición extras de todo tipo como videos musicales, arte conceptual, descripción y perfiles de cada uno de los soldados Ghost, etc._





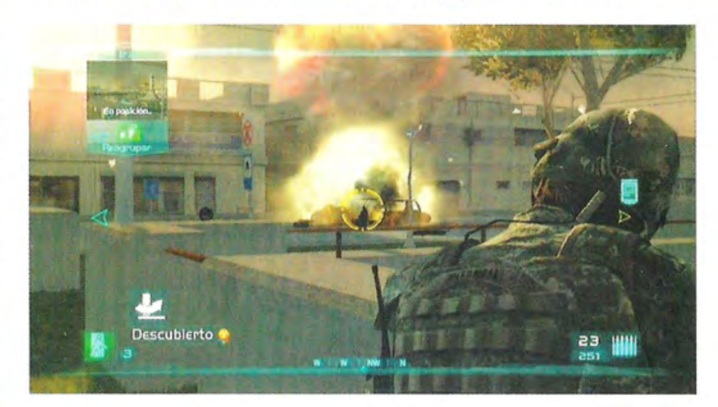


GRAN HERMANO Podrás ver la posición de todo tu equipo en cualquier momento_

rativo? Nada menos que en modo split-screen, en red local y a través de Internet...

Y lo mejor de todo es que en esta ocasión el Modo Campaña y el multijugador comparten perspectiva, motor gráfico y configuración de control. **Ubi** ha mejorado mucho el factor estratégico del juego y ha aumentado su dificultad limitando la cantidad de botiquines disponibles dependiendo del equipo seleccionado; entre los soldados disponibles encontraremos a un médico, que aumenta la cifra de botiquines a un máximo de seis. El control sobre los miembros del equipo, incluyendo vehículos y sistemas de vigilancia resultará decisivo en la consecución de las misiones y ahora podremos observar la acción desde la perspectiva de cualquier de los soldados dejando pulsado un botón, decidiendo su próximo objetivo o posición de un modo más preciso. En resumen, pese a que es muy parecido al primer *GRAW*, los fans de los *shooters* disfrutarán de lo lindo con **Advanced Warfighter 2**. _game over

LAS EXPLOSIONES DE GRAW2 SON TODO UN ESPECTÁCULO



CONCLUYENDO

El género shooter en la nueva generación sigue evolucionando con maravillas como GRAW2. Si te gustó Gears of War pero prefieres un entorno más realista, éste es tu juego.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN











3+

_GÉNERO **GRANJA PORTÁTIL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **RISING STAR**
_DESARROLLADOR **NATSUME**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NATSUME.COM**



NO PEGUES A LOS ANIMALES En una reminiscencia del popular Nintendogs, podremos utilizar la pantalla táctil para acariciar y dar mimitos a nuestros animales_





INFORMACIÓN METEOROLÓGICA Cuando uno se dedica a la agricultura, debe estar muy pendiente del tiempo: Búscalo en el Canal 1_





VENTAJAS DE LA DUALIDAD La pantalla inferior servirá para dar cabida a inventario, menús y mapa_





_EVIL PRINCESS

HARVEST MOON

¿LOGRARÁ EL VETERANO SIMULADOR DE GRANJA DESBANCAR DE SU TRONO A ANIMAL CROSSING?

Con dos años de retraso respecto a su lanzamiento en Japón, aterriza en nuestro país la versión **DS** del popular simulador de granja. Aunque la comparación con *Animal Crossing* parece inevitable, lo cierto es que los dos juegos tienen un enfoque bastante diferente.
En primer lugar, **Harvest Moon** no cuenta con un reloj interno como el de *Animal Crossing*, sino que un día de juego equivale a quince minutos reales. De esta forma, el cambio de estaciones es mucho más dinámico y cada vez que vuelvas al juego encontrarás todo tal y como lo habías dejado... sin bichos en tu casa o el pueblo lleno de maleza.

Por otro lado, *Animal Crossing* estaba orientado a las comunidades virtuales y al intercambio de objetos y productos con otros usuarios utilizando la **Nintendo Wi-Fi Connection**, de forma que jugando solo tampoco había demasiado que hacer cada día. **Harvest Moon**, al carecer de juego *on-line*, ofrece muchas más posibilidades de desarrollo individual: además de cultivar el campo, tendrás perro y gato y tu propia granja con gallinas, vacas, ovejas...
Lo peor del juego es su interfaz, claramente reciclada de las versiones de **GBA**, como evidencian los textos y la irregular navegación de los menús, que obliga a combinar aleatoriamente el *stylus* con los botones de la **DS**. _game over

CONCLUYENDO

Harvest Moon DS es un título de lo más entretenido para jugar solo: no es que presente grandes desafíos, pero siempre tendrás algo qué hacer. El problema es que han pasado dos años ya desde su lanzamiento en Japón y el juego resulta demasiado out-of-date, sobre todo al compararlo con otros títulos del catálogo de NDS, como el propio Animal Crossing.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

NINTENDO DS



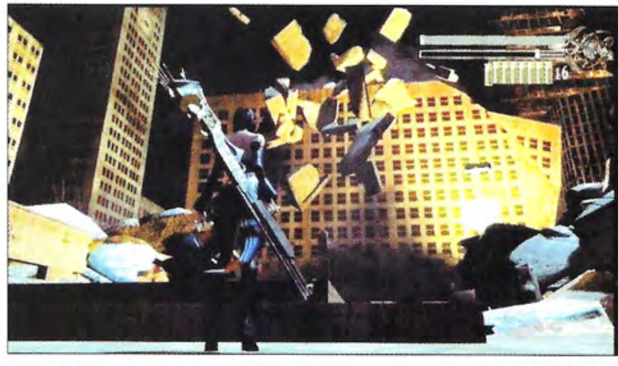
GLOBAL



16+

_GÉNERO **SHOOTER EMBRUJADO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **CAVIA**
_DISTRIBUYE **ATARI** _JUGADORES **2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.BULLETWITCH.COM/**





INSUFICIENTE Sí, me encanta el Meteorito. Pero eso no hace olvidar que el control es poco preciso, los enemigos medio tontos, y Alice puede pasar a través de algunos elementos de escenario. Ay..._



¡DISPARA! Avanzar y disparar es el resumen. Aunque el jugador cuenta con algunos caramelos, como los hechizos de Alice. Si le gusta el dulce..._



PESE A SU ESPECTACULARIDAD, LA MECÁNICA ACABA RESULTANDO ALGO PLANA_

100

GEARS OF WAR

BULLET WITCH

NINETY-NINE NIGHTS

0

_STAN BY

BULLET WITCH

UNA BRUJA CON ALGUNOS DE LOS PODERES MÁS ESPECTACULARES QUE NOS HEMOS ECHADO A LA CARA, PROTAGONIZANDO UN JUEGO QUE LA DESMERECE.

No es que Alice, la protagonista de **Bullet Witch**, sea un personaje especialmente carismático. Pero es que además de su enorme escoba ametralladora, la bruja de botas altas llega a desplegar en este juego de acción excesivamente lineal algunos de los hechizos más impresionantes a nivel visual que hemos podido ver recientemente. Ése es, probablemente, el máximo logro de este título: el aspecto visual es impresionante, y para los aficionados a la brujería y los efectos especiales despampanantes, algunos momentos de **Bullet Witch** (cuando Alice lanza el tornado, o la abrumadora -incluso para el jugador- lluvia de meteoritos en la última fase del juego) tal vez les sirvan para amortizar el desembolso.

Por lo demás, a quien suscribe, ***Bullet Witch*** se le antoja excesivamente simple: a través de seis capítulos ambientados en escenarios apocalípticos repletos de barreras etéreas que ir rompiendo, Alice debe derrotar al Mal definitivo que asola la Tierra, enfrentándose a toda suerte de demonios. Entre los que, eso sí, se encuentran algunos aciertos como los Gigas, las Gritonas o el gargantuesco pez volador que hace las veces de *final boss* en uno de los niveles. La cortísima duración de los capítulos (y del juego por extensión) sólo se ve contrarrestada por la dificultad considerable de algunos combates. Ésta, sin embargo, tiende a convertirse en algo frustrante más que alentador. Los hechizos desbloqueables y potenciables aportan algo de color, pero la belleza del juego no termina de levantar una mecánica plana. _game over

CONCLUYENDO

No es ni será el primer shooter lineal de la historia, lo cual no tiene por qué ser necesariamente un lastre (véase Gears of War). Pero a Bullet Witch le falta chispa: visualmente es apabullante por momentos, y el apartado mágico aporta variedad y espectáculo. Pero una sensación de ir a medio gas aparece pronto. Demasiado pronto.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





GLOBAL

PlayStation 2 · 18+

_GÉNERO **ACCIÓN DELICTIVA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR LEEDS / NORTH**
_DISTRIBUYE **TAKE2** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES**

_EVIL PRINCESS

AUNQUE DESDE ROCKSTAR PROMETÍAN QUE ESTA CONVERSIÓN NUNCA VERÍA LA LUZ LOS FANS DE LA SAGA GRAND THEFT AUTO SON DEMASIADOS Y EL EXTENSO PARQUE DE PLAYSTATION 2 SIGUE SIENDO UN BOMBONCITO DE LO MÁS APETECIBLE.







EMPIRE BUILDING La novedad de Vice City Stories con respecto a las anteriores entregas de la saga es este nuevo modo de juego, por el que te irás adueñando de diversos tipos de negocios a cada cual más ilícito_



MANIOBRA LOCA La ciudad sigue repleta de lugares donde hacer el cabra_





GRAND THEFT AUTO
VICE CITY STORIES



A estas alturas de la película cualquiera sabe ya de lo que va un *GTA*. Y más éste, que es el refrito de los refritos. Sin ánimo de ofender, ¿eh? Pero es que ni nos convenció la versión de *Liberty City Stories* para **PS2**, ni nos convenció *Vice City Stories* para **PSP**, con lo que mucho se lo tendrían que haber currado los de **Rockstar** para volver a ganarse nuestro respeto con este *port*.

Y la verdad es que no lo han hecho, ni poco ni mucho. Lo que vamos a encontrar es exactamente lo mismo que en el original, obviando por supuesto el Modo Multijugador (uno de los mejores rasgos de las entregas para **PSP** y que ya desapareció también de la versión de sobremesa de **Liberty City Stories**).

A lo mejor es que estábamos mal acostumbrados, pero cuando un **GTA** daba el salto de **PS2** a **Xbox** las mejoras gráficas eran no escandalosas, pero al menos evidentes, y en este sentido es decepcionante no sólo volver a encontrar los mismos defectos técnicos que en la versión portátil, sino también el mismo acabado gráfico. Y claro, por muy lustroso que luzca un juego en el *display* de **PSP**, es difícil que las texturas aguanten dignamente al convertirse a la pantalla grande.

Pero bueno, poniéndonos en el rol del poli bueno, la verdad es que no deja de ser una buena opción para usuarios que no lo hayan jugado en **PSP**. Sabiendo que es más de lo de siempre, sí, pero a juzgar por las ventas, la fórmula sigue convenciendo a los usuarios. Además, hay que tener en cuenta que el juego llega con un precio de lanzamiento por el que es difícil encontrar algo mejor. _game over

CONCLUYENDO

Tanto si jugaste a la versión portátil, como si completaste GTA: Vice City y Liberty City Stories, la verdad es que este título tiene bastante poco que ofrecerte. No es que sea un GTA menos digno que el resto, pero después de San Andreas la franquicia parece haber tocado techo en la presente generación.













REGALAMOS 20 JUEGOS

PARA XBOX 360 Y PS2

Virgin Play y Superjuegos Xtreme te harán vivir la guerra con Samurai Warriors 2: Empires. Si envías un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 30 de abril de 2007, entrarás en el sorteo de uno de los 10 Samurai Warriors 2: Empires para PS2 y los 10 S.W.2: Empires para Xbox 360 que regalamos.





Uno de estos títulos no pertenece a Koei:

A) Kessen III B) Dynasty Warriors 5 C) Stranglehold





PlayStation.2




CONCURSO SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra samuraisj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: samuraisj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de abril de 2007.



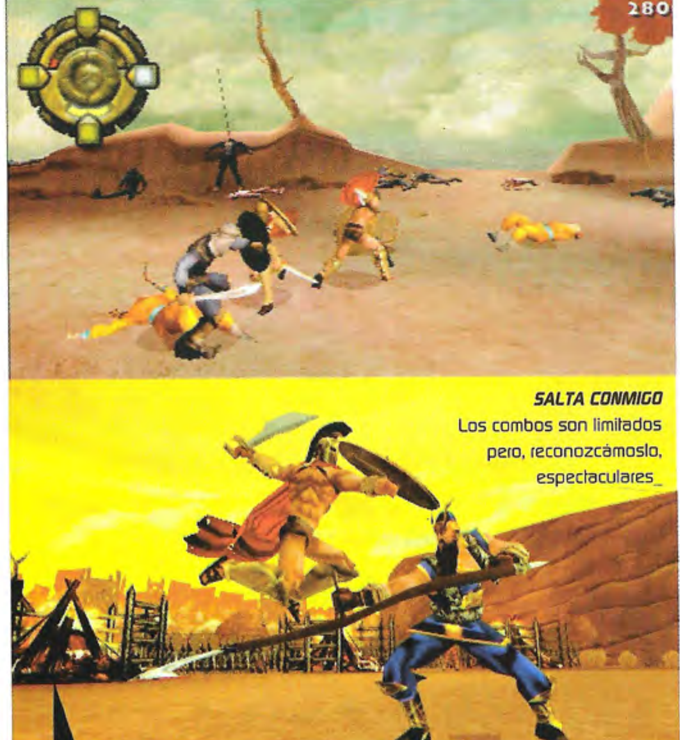
_GÉNERO **ACCIÓN TRICENTÉSIMA**
_PAIS **ALEMANIA** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **COLLISION STUDIOS**
_DISTRIBUYE **PROEIN** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **SOLO AD-HOC**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **300VIDEOGAME.WARNERBROS.COM**

300 ESPARTANOS SON SUFICIENTES PARA DERROTAR A UN EJÉRCITO PERSA. ¿Y PARA PROTAGONIZAR UN VIDEOJUEGO DE ACCIÓN PURA?

_JOHN TONES

300 MARCH TO GLORY





SALTA CONMIGO Los combos son limitados pero, reconozcámoslo, espectaculares_



300 es un extraordinario cómic de **Frank Miller** y una apabullante película de **Zack Snyder**, pero también es excelente materia prima para un videojuego. La razón es muy sencilla: el germen del conflicto que vertebra el argumento de ambas parte de la inferioridad numérica pero mayor contundencia heroica del grupo de trescientos espartanos que hacen frente al ejército persa en el año 480 antes de Cristo. Millones de persas.

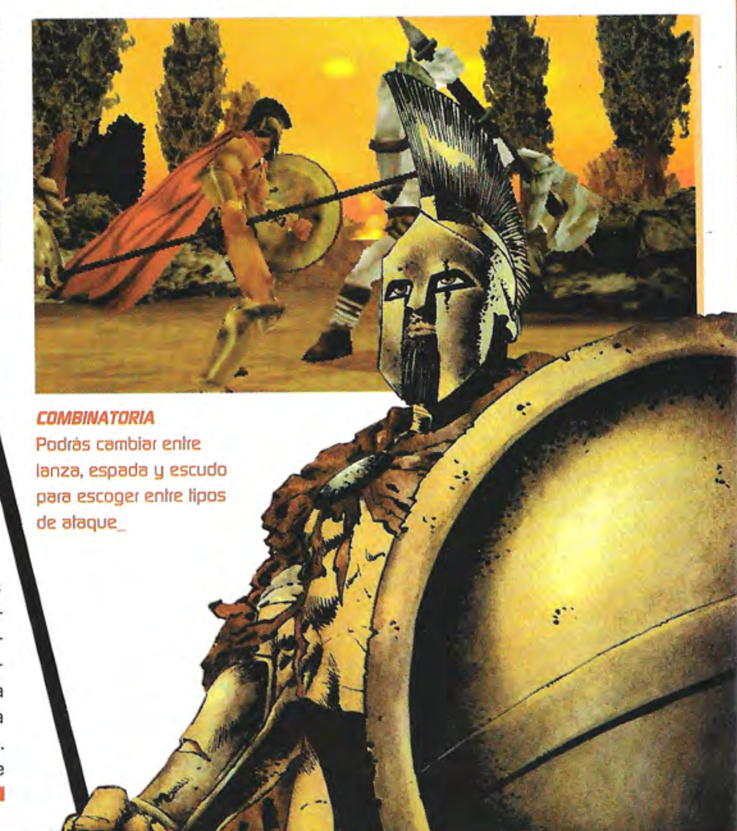
300: March to Glory está planteado como una sencilla apoteosis de matanza espartana, de estructura *hack-and-slash* completamente lineal: el jugador controla al rey de Esparta, Leónidas, en pequeñas batallas contra avanzadillas de persas, a las que tiene que liquidar usando espada, lanza o escudo, y ganando en el transcurso del juego la posibilidad de desbloquear nuevos (escasos) combos para dar algo de variedad a la acción. Porque la acción de **March to Glory** es muy repetitiva, con pocos alicientes y escasos momentos álgidos. El ritmo del juego es algo gris, y no mejora cuando ocasionalmente aparecen mediocres secuencias de sigilo, muy complicadas de controlar, o las terribles fases comandando falanges. Estos grupos de espartanos que avanzan todos a una son, con diferencia, lo peor del juego, fases de transición que hacen suspirar al jugador por el regreso de la acción pura.

No nos cansaremos de repetir que **PSP** siempre ha necesitado más juegos de acción pura y dura. Las secuencias más violentas de **March to Glory**, sus chocantes decapitamientos, los jefes finales y las extraordinarias *cutscenes* inspiradas en el cómic original traen algo de esa vibrante necesidad a la pantalla de la **PSP**. Si te fascina la violencia sin complicaciones, **300** puede satisfacerte. Si quieres algo más sustancioso, quizás te convenga seguir buscando. _game over

DESBLOQUEA ENTREVISTAS CON FRANK MILLER Y TRAILERS DEL FILM



AGACHATE, Y VUELVETE A AGACHAR Cuando el cielo se oscurece, cúbrete con el escudo_



COMBINATORIA Podrás cambiar entre lanza, espada y escudo para escoger entre tipos de ataque_

CONCLUYENDO

300 es menos preciosista que la película, menos épico que el cómic y algo menos divertido que cualquiera de los dos. Pero la brutalidad de sus imágenes, lo cuidado de algunos de sus aspectos (cutscenes, extras, algunas fases) y su jugabilidad sincera y directa lo convierten en un juego pequeño y simpático.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN

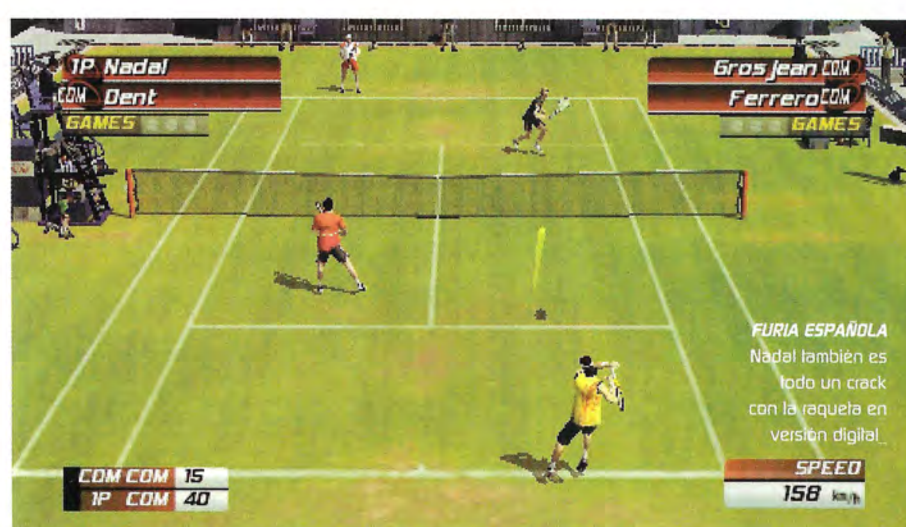




GLOBAL

3+

_GENERO TENIS DE BOLSILLO
_PAIS REINO UNIDO _COMPAÑIA SEGA
_DESARROLLADOR SUMO DIGITAL
_DISTRIBUYE SEGA _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO CINCO _ONLINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.VIRTUATENNIS.NET



FURIA ESPAÑOLA Nadal también es todo un crack con la raqueta en versión digital_

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 PISTAS

Crea un jugador y potencia cada uno de sus golpes en los diferentes minijuegos, acude a entrenar a la academia de tenis para aprender nuevas técnicas y no te olvides de descansar para evitar lesiones. Si lo haces bien, entrarás a formar parte del torneo «El Rey de los Jugadores», en el que podrás demostrar lo que has aprendido y aspirar al número uno de la SPT (Sega Professional Tennis).









JUEGOS DE PISTA Disfruta con 10 minijuegos para mejorar tus golpes_

_LEOLO

VIRTUA TENNIS 3

SUMO DIGITAL SE RECREA CON LA VERSIÓN PORTÁTIL DEL TENIS DE AM3. PEQUEÑO Y JUGABLE COMO ÉL SOLO_

¡Vaya UMD, señores! Desde la orilla del río Sheaf en Reino Unido, **Sumo Digital** lo ha vuelto a hacer. Mientras que **AM3** se llevó los laureles por el salto de *Virtua Tennis* a la alta definición en **PlayStation 3** (con carencia de on-line, eso sí), el grupo de desarrollo inglés lo ha bordado en **Xbox 360** y ahora repite experiencia y saber hacer en **PSP**.

La entrega portátil es un dechado de virtudes. Sólo se echa en falta la posibilidad de medirse a otros oponentes *on-line*, pero da igual porque el resto es una salvaje andanada de jugabilidad. Comenzando con el modo para cuatro jugadores *ad-hoc*, y que va más allá de los típicos partidos de dobles, ya que también será posible poner a prueba la rivalidad multijugador en una serie de divertidos minijuegos.

Si nos centramos en las posibilidades de **Virtua Tennis 3** de carácter más solitario, el juego también sale muy bien parado. Como ocurrió con la entrega anterior para **PSP**, *Virtua Tennis: World Tour*, el Campeonato Mundial es un reto que puede justificar por sí solo la compra del UMD. Olvídate de los Federer, Nadal y el resto de los trece tenistas del circuito profesional masculino y las siete del femenino, y crea tu propio jugador. El objetivo será ascender hasta la primera posición del ranking mundial desde el puesto 300. Como novedad respecto a *V.T.: World Tour*, se ha creado una academia de tenis para mejorar la técnica, y se han añadido nuevos minijuegos que servirán como entrenamiento y para subir nivel en las diferentes facetas de tu tenista. Para terminar, y como último apunte, hay que mencionar que el stick analógico de **PSP** no permite alcanzar una gran precisión en saques y golpes ajustados, pero la máquina es así y sólo queda acostumbrarse. _game over



CONCLUYENDO

Conozco a gente que no le gustaba el tenis y ha terminado aficionándose gracias a juegos como Virtua Tennis 3. Sega ha mejorado la rotundidad de los golpes y el control respecto a la primera entrega de PSP y, para colmo, ofrece unos modos multijugador capaces de entretener al más escéptico de los mortales como complemento del Modo Carrera.


GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN





3+

_GÉNERO **ESTRATEGIA DE ALGODÓN DE AZÚCAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA JAPAN STUDIO**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ES.EA.COM**

LA SIMULACIÓN EMPRESARIAL CON AROMA CLÁSICO LLEGA A LA PORTÁTIL DE NINTENDO. YA ERA HORA.

_STAN BY

THEME PARK











TRIUNFAR Y PRESUMIR Conforme transcurren los años fiscales, se obtienen los resultados. Una vez alcanzados los objetivos financieros marcados, es posible vender el parque y comenzar uno nuevo en otro país. Además, puedes permitir que sea visitado por otros jugadores vía wi-fi_



Tenía que ocurrir. En medio de una oleada de simuladores temáticos de lo más variopinto, desde alta cirugía a la elaboración de albóndigas, era de cajón que se acabara mirando al pasado. Finalmente, **EA** desempolva uno de los clásicos de este género de **Bullfrog**: **Theme Park**. Mientras se acaba de concretar la publicación, también por parte de **EA**, de *Sim City* en **Nintendo DS**, los yonquis de la planificación, la construcción, los presupuestos y los balances financieros tienen en este **Theme Park** su primera dosis de gestión empresarial.

Se trata de un *port* prácticamente clavadito al original. Que nadie se confunda: hablamos del *Theme Park* de 1994, y no de *Theme Park World*, que fue su secuela, ya en 3D y enseñando los dientes a *Roller Coaster Tycoon*. En esta versión para **DS** encontramos el mismo aspecto visual del juego para **DOS**, tan sólo con algunos cambios menores en la sección de menú. El calco tal vez decepcione a algunos berracos del grafismo, pero no hay que olvidar su condición de *port* y que, más importante aún, el diseño sigue funcionando a la perfección, manteniendo la atención donde debe estar: en los balances, los precios y las instalaciones. La mecánica tampoco cambia. Comenzando con un pedazo de suelo barato en UK, hay que construir un parque de atracciones lucrativo. Esto es, irresistible para el visitante y rentable para los accionistas. Para ello hay que gestionar aspectos como atracciones, puestos de venta, letrinas... También el personal: animadores, limpieza, mantenimiento... Sigue presente el control hasta el detalle: precios de los productos, calidad de éstos, sueldos de los empleados, ajuste de las atracciones, etc. Cada uno de los tres niveles de simulación (complementados con tres de dificultad) presenta, además, alguna nueva opción, como el control de inventario o investigación de nuevas atracciones. Y, por supuesto, el control mediante la pantalla táctil es una aportación muy saludable. _game over

CONCLUYENDO

Siempre he sido un patán para organizar entidades financieras (ciudades, parques u hospitales) que funcionen rentablemente. Lo mío consiste en recibir capones de los accionistas y mantenerme en la cuerda floja. Pero no puedo evitar continuar, y continuar, y continuar. Esa adicción desmedida y tontuna sigue estando en este Theme Park. Qué más se puede pedir.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN







3+

_GÉNERO **PUZZLES A RESORTE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MARIOVSDK.COM**

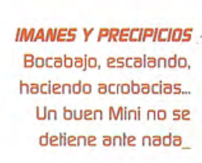
_JOHN TONES

MARIO VS DONKEY KONG 2
LA MARCHA DE LOS MINIS



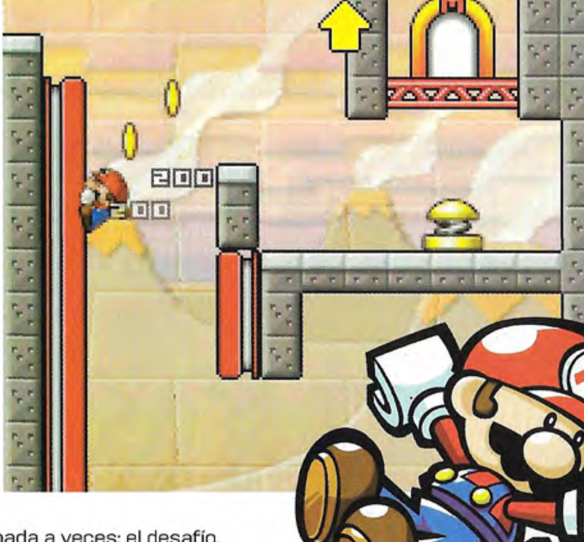






IMANES Y PRECIPICIOS Bocabajo, escalando, haciendo acrobacias... Un buen Mini no se detiene ante nada_







NINTENDO SIGUE DÁNDOLE VUELTAS AL ESTILO CUTE DE MARIO Y DONKEY KONG. ESTA VEZ, CON AÑADIDO TÁCTIL

La **Marcha de los Minis**, más que una secuela, es una reformulación. Mamando del estilo gráfico de aquel extraordinario *Donkey Kong* para **GameBoy** y de la también excelente primera entrega de *Mario Vs. Donkey Kong*, deja de lado la inventiva exigencia de buenos reflejos y el malvado genio en el diseño de niveles de ambos para ofrecer pruebas de *puzzles* y plataformas que se controlan íntegramente a través de la pantalla táctil. Lo cual implica, por tanto, una rebaja en la dosis de cálculo de distancias y precisión en los saltos para introducir suaves dosis de reflexión.

En esta ocasión, Mario no intenta rescatar a sus Minis (fontaneritos clónicos, robóticos e inconscientes), sino que son los propios Minis los que tienen que superar los innumerables obstáculos de cada nivel. Deteniéndolos, poniéndolos en marcha y haciéndolos saltar con la única ayuda del stylus, la dinámica del juego se presenta sencilla y relativamente calmada. Demasiado calmada a veces: el desafío, en la mayoría de los niveles, es conseguir que los Minis salgan en el orden correcto, recojan todos los *items* y desfilen por la salida lo más rápido posible. Es decir, lo que exige cierto esfuerzo (y tampoco demasiado) es hacerlo perfecto, no hacerlo simplemente bien. **La Marcha de los Minis** es demasiado sencillo, demasiado simple y demasiado breve para quienes disfrutaron del muy desafiante nivel de dificultad del primer *Mario Vs. Donkey Kong*.

Aún así, es un juego estupendo: la estética es gloriosamente bella y derrocha color y buen gusto, las escasas *cutscenes* son sensacionales, el desarrollo está repleto de guiños (efectos sonoros y bandas sonoras robadas a juegos clásicos de Mario, un tramo final inspirado en el *Donkey Kong* clásico), y el editor de niveles y la posibilidad de compartirlos vía wi-fi da un empujón a la vida del juego. Pero si necesitas un desafío constante y más cerebral, tendrás que buscarlo en otros *puzzles*.

_game over



CONCLUYENDO

Como titulo independiente, Mario Vs. Donkey Kong 2 es estupendo. Tiene color, ritmo y una estética bidimensional mucho más simpática que la de tantos Marios poligonales. Pero es una secuela, y sus logros se resienten de laa comparación con sus extraordinarios antecesores. Aún así, un puzzle simpático, atractivo y con ocasionales rasgos de genio.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







3+

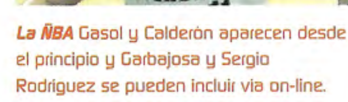
_GÉNERO **BALONCESTO SUPEROFICIAL**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K SPORTS**
_DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS**
_DISTRIBUYE **TAKE TWO** _JUGADORES **1-7**
_MODOS DE JUEGO **5** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLES**
_WEB **WWW.2KSPORTS.EU/ES**

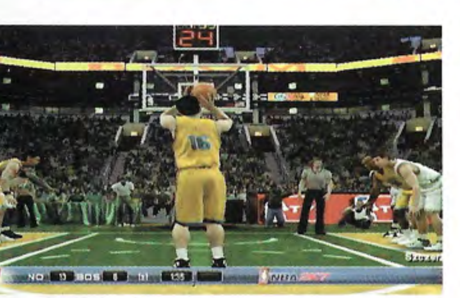


SIXAXIS
El movimiento del mando se utiliza para determinar la dirección y potencia en los tiros libres.











La ÑBA Gasol y Calderón aparecen desde el principio y Garbajosa y Sergio Rodríguez se pueden incluir vía on-line.



_CHIP & CE

NBA 2K7

EL DEBUT DEL BALONCESTO TRADICIONAL EN PS3 MANTIENE LA GRAN JUGABILIDAD, CON UNA TOMA DE CONTACTO CON EL SIXAXIS, MEJORANDO EL APARTADO GRÁFICO.

Tradicionalmente, el primer programa de baloncesto para un nuevo soporte ha dejado mucho que desear tanto en el apartado técnico como en la escasez de opciones. Sin embargo, en esta ocasión, el retraso en el lanzamiento de **PS3** y la experiencia previa con **Xbox 360** han permitido que la adaptación de ***NBA 2K7*** supere con creces las habituales carencias. Así, el programa está basado en la citada versión, lo que supone una notable mejora gráfica con respecto a la entrega para **PS2**, a la vez que logra mantener toda la jugabilidad. Además, el programa puede presumir de ser el primero en introducir el Sixaxis en un juego de baloncesto. El citado sistema permite lanzar los tiros libres emulando con el movimiento del mando la mecánica de un lanzamiento desde la personal, y sin necesidad de apretar ningún botón. A pesar de esta novedad, el pad analógico derecho sigue siendo el gran protagonista del control, ya que permite determinar las acciones, tanto de lanzamiento como las defensivas, de una manera muy intuitiva. Otro aspecto mejorado es el número de movimientos con firma, que reproducen las acciones que caracterizan a las grandes estrellas de la NBA. En cuanto a las opciones, el Modo *On-line* incluye la posibilidad de que los diez jugadores que se encuentran sobre la pista sean controlados por usuarios, lo que permite eliminar el elemento artificial en partidos jugados a través de la red. El catálogo de opciones es muy completo, incluyendo el Modo Manager, partidos callejeros, editor, equipos de leyenda y un rescate del Modo Historia, ausente en la última entrega para **PS2** y al que se ha rebautizado como 24/7 Next.

_game over

CONCLUYENDO

Tanto técnicamente (con un apartado gráfico magnífico y la jugabilidad que caracteriza a la saga) como en las opciones, el programa supera con solvencia a las primeras versiones del baloncesto clásico para un nuevo soporte. El Sixaxis hace su primera aparición en un género en el que dará mucho juego.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







3+

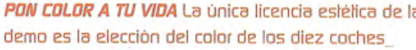
_GÉNERO **CONDUCCIÓN ALPINA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.** _JUGADORES **1**
MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **EU.PLAYSTATION.COM/PS3**





TODO DERRAPES En el Modo Drift deberemos emular al Torete y derrapar como posesos en cada curva_





PON COLOR A TU VIDA La única licencia estética de la demo es la elección del color de los diez coches_

_DE LÚCAR

GRAN TURISMO HD CONCEPT

HACE MESES PENSÁBAMOS QUE SERÍA EL PLATO FUERTE DEL ESTRENO DE PS3... PERO QUEDÓ EN UN JUGOSO Y GRATUITO APERITIVO DEL FUTURO GT5.

Hasta la fecha, la saga *GT* podía presumir, entre otras muchas cosas, de dos logros sin posibilidad de discusión: uno, ser el juego de coches con los mejores números de toda la historia del videojuego y, dos, de ser uno de los juegos *vendeconsolas* por excelencia. *Gran Turismo* siempre fue el título que mostraba a las claras el potencial de la consola emergente y, viendo esta demo gratuita, también se puede decir algo parecido de **Gran Turismo HD Concept**. En los pocos kilómetros que dura este recorrido alpino de Eiger Norwand, **Polyphony Digital** vuelve a deleitarnos con un completo recital gráfico y una perfecta recreación del paisaje de alta montaña. El asfalto brillante, el bellísimo entorno, un público que no deja de animar y esos diez coches que parecen salirse de pantalla lucen como nunca a 1080p de resolución y ponen claras las cosas dónde está la primera nueva frontera en **PS3** en el género. En lo que se refiere a jugabilidad, nada nuevo bajo el sol... y ya no sabemos si eso es una buena o mala noticia: fieles a la tradición y apostando por la fórmula de la estricta simulación y la ausencia de daños. Al ser carreras de lucha contra el crono y *drift*, nos quedamos con la intriga de saber cómo será el nivel de los rivales, otro de los aspectos en los que *GT* habrá evolucionado muchísimo. Aunque no hay modo para dos jugadores ni podremos jugar en red, al menos tendremos la posibilidad de competir con nuestros tiempos contra el resto de los mortales. Resumiendo, aunque sólo sea una demo, **Gran Turismo HD Concept** es un jugoso anticipo de *GT5* y todo un regalo para los aficionados al motor. _game over

100
MOTORSTORM
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
GRAN TURISMO HD CONCEPT
0



REPETICIONES DE CINE Como siempre, las repeticiones nos permitirán disfrutar como nunca del espectáculo gráfico_





SUPERAR TODOS LOS RETOS Para desbloquear el Modo Drift deberemos completar el Modo Normal o Cronometrado con todos los coches que vayan apareciendo_

CONCLUYENDO

Si nos atenemos a la sabiduría popular, pocas pegas se le puede poner a algo que nos sale gratis y encima es muy bueno. Alguno dirá que es una simple demo larga (o si lo preferís, un juego muy, muy corto) o, incluso, que vuelve a ser más de lo mismo sólo que mucho más bonito... pero el hecho es que es un auténtico lujo gratuito.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

PS3



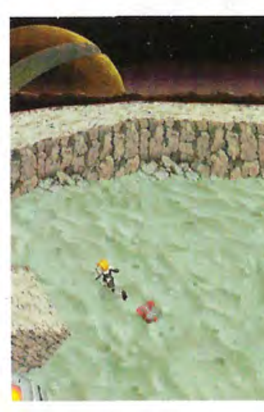
NINTENDO DS

SPECTROBES

Si el coleccionismo te apasiona y los puntos de experiencia forman parte de tu pensamiento, **Spectrobes** es tu juego.
Cierto es que bebe de la fuente de los *Pokémon*, pero su aspecto y desarrollo está mucho más cuidado (y no podía ser menos, ya que ha sido creado por los programadores de *Kingdom Hearts: Chain Of Memories*) por lo que es más que probable que despierte el interés de algún que otro seguidor, ya aburrido, de las criaturas del señor **Satochi Taijiri** (creador de *Pokémon*). Mapeados extensos, batallas en tiempo real y búsqueda de Spectrobes fosilizados. Estos, tras ser desenterrados con la ayuda del *stylus*, deberás despertarlos (usando el micrófono de **DS**) y entrenarlos con el fin de hacerlos poderosos y fuertes para derrotar a Krawl, el malvado que amenaza con destruir la galaxia. Lo mejor es que **Spectrobes** incluye 4 tarjetas físicas que deberás colocarlas sobre la pantalla de la portátil para desbloquear nuevas criaturas y fósiles. _SEXY CRAXY







MAPEADO
Localizaciones de grandes extensiones que podrás visualizar a doble pantalla_





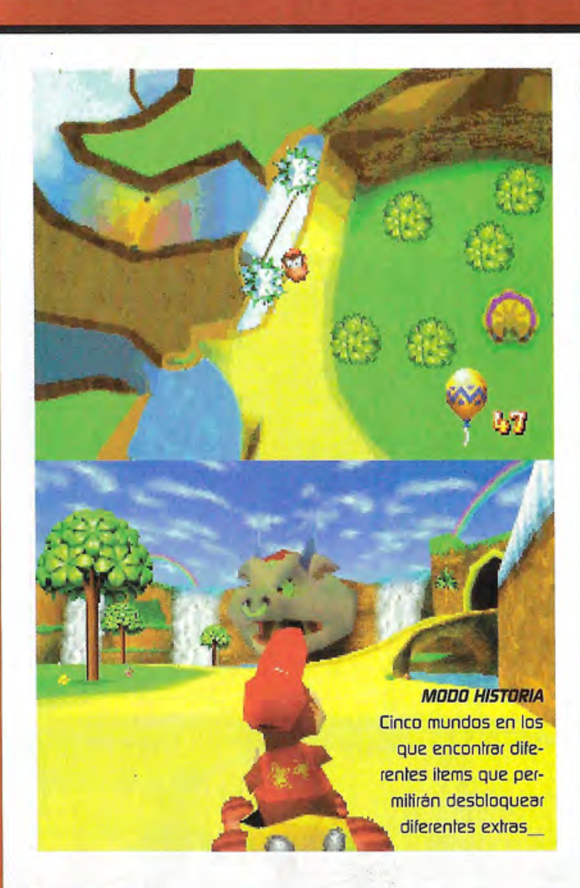
_GÉNERO **RPG COLECCIONISTA**
_COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE**
_JUGADORES **1-16**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SPECTROBES.COM**



BUSCADOR DE FÓSILES
Con el stylus, excava en la tierra donde está el spectrobe, cógelo y llévalo al laboratorio_

BUSCA, ENCUENTRA, ENTRENA Y PELEA, COMO LA SAGA PKM PERO MEJOR HECHO

NINTENDO DS

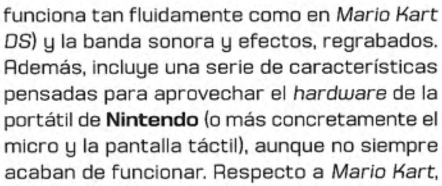


MODO HISTORIA
Cinco mundos en los que encontrar diferentes ítems que permitirán desbloquear diferentes extras_









_GÉNERO **CONDUCCIÓN SIMIESCA**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_JUGADORES **1-8**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.DIDDYKONGRACING.COM/**

DIDDY KONG RACING

Rare se estrena en **Nintendo DS** con un *remake* de este título, que recordarán los usuarios de **Nintendo 64**. Pero si en aquel entonces tenía en *Mario Kart* un duro competidor, ahora le pasa exactamente lo mismo, y es que todavía no hemos encontrado un juego de conducción mejor en el catálogo de **Nintendo DS** que el protagonizado por el fontanero italiano y su *troupe*.
A pesar de todo, **Diddy Kong Racing DS** cuenta con algunos rasgos creados específicamente para esta versión y con otros que le desmarcan de *Mario Kart DS*. Así, los gráficos han sido rediseñados (aunque el motor no funciona tan fluidamente como en *Mario Kart DS*) y la banda sonora y efectos, regrabados. Además, incluye una serie de características pensadas para aprovechar el *hardware* de la portátil de **Nintendo** (o más concretamente el micro y la pantalla táctil), aunque no siempre acaban de funcionar. Respecto a *Mario Kart*, la principal diferencia radica en una especie de Modo Historia (no especialmente llamativo) y en la posibilidad de pilotar *hovercrafts* o aeroplanos. En cualquier caso, lo mejor sigue siendo el modo multijugador, ya sea ad hoc o a través de Internet. _EVIL PRINCESS



REGALAMOS 24 juegos

12 Gottlieb Pinball Classics + 12 Super Fruitfall

Proein y Superjuegos Xtreme quieren aumentar tu colección de juegos para Wii con estos dos estupendos títulos: Gottlieb Pinball Classics y Super Fruitfall. Si quieres ser el ganador de uno de estos juegos, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 30 de abril de 2007.

¿Cuál de estos juegos no ha sido desarrollado para Wii?

A) Cooking Mama B) Mystery Detective C) Impossible Mission

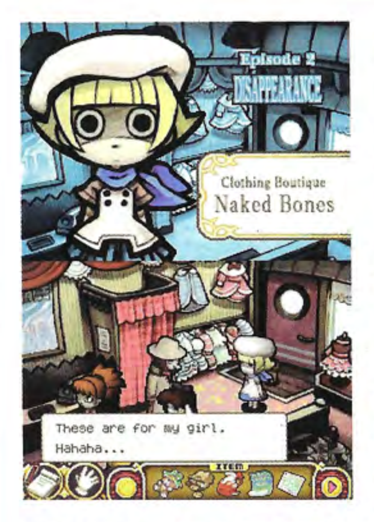






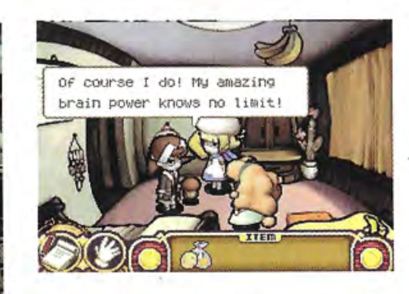
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra wiisj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: wiisj A

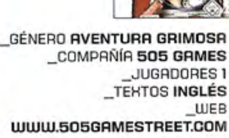
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de abril de 2007.





ESTE TÍO ESTÁ PODRIDO El pobre se quedó así tras ver a John Tones desnudo y en pompa. Tras aquello se vació los ojos con un cucharón_





_GÉNERO **AVENTURA GRIMOSA**
_COMPAÑÍA **505 GAMES**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.505GAMESTREET.COM**



CARA MOCHUELA La prota del juego hace que Emily Strange parezca una fiestera_

069 GLOBAL

MYSTERY DETECTIVE

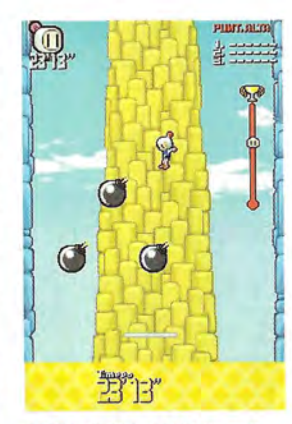
Los recientes *Phoenix Wright* y *Hotel Dusk* han dejado patente que si existe una consola capaz de resucitar el difunto género de la aventura gráfica, esa es la **Nintendo DS**. Su pantalla táctil puede emular a la perfección el uso del ratón de un **PC**, agilizando enormemente la mecánica de juego. **Mystery Detective** (conocido en los EE.UU. como *Touch Detective*) también hace uso de ella, pero el resultado no es tan redondo como nos habría gustado. Y no es culpa de los gráficos, tan siniestros que resultan hasta simpáticos. Y tampoco del sonido, pese a que la música es tan repetitiva que acaba taladrándote las meninges. El problema reside en la historia, que es un ladrillazo, y en la mecánica, consistente en preguntar a cada personaje las cuatro frases que te aparecen en pantalla. Las peripecias de la pequeña y taciturna detective serían ideales para los más pequeños gracias a su notable sencillez, si no fuera porque **505 Games**, en una jugada tan incomprensible como la de *Cooking Mama*, ha dejado los textos en inglés. Y sinceramente, si ya tienes la suficiente cabeza y conocimientos como para comprender el inglés, mejor dedicarse a aventuras más interesantes. _NEMESIS

NINTENDO DS

BOMBERMAN LAND TOUCH!

_GÉNERO **DIVERSIÓN DINAMITERA**
_COMPAÑÍA **RISING STAR/ HUDSON**_JUGADORES **1-8**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.RISINGSTARGAMES.COM**

Aunque no son pocas las creaciones por las que **Hudson Soft** ha pasado a la posteridad, sin duda pegaron el braguetazo de su vida a la hora de crear a Bomberman. Desde los lejanos tiempos de la **NES**, hemos visto toneladas de entregas para multitud de consolas, y siempre nos ha viciado como el primer día. Esta nueva versión para **DS** ofrece los emblemáticos duelos en línea que ya incluía la anterior entrega para la portátil táctil de **Nintendo** (editado por **Ubi Soft** hace un par de años), pero además incluye un modo historia en el que participarás en 36 tronchantes pruebas que explotan la pantalla táctil. Un concurso de lanzamiento de martillo, carreras en las que rodarás sobre piedra gigantescas, controlar una fábrica de bombas al estilo **Game & Watch**...Estos minijuegos pueden ser distrutados en solitario o contra amigos, utilizando unicamente un sólo cartucho. Todo un detalle que se extiende además a los duelos: con un único cartucho podrán enfrentarse hasta 8 usuarios, y todos ellos tendrán una magnífica visión del campo de batalla gracias a la pantalla doble de la **DS**. Ah, y además incluye duelos vía *internet* para 4 jugadores. Sí. Es Sencillo. Es lo de siempre. Pero que puedo decir: me encanta _NEMESIS

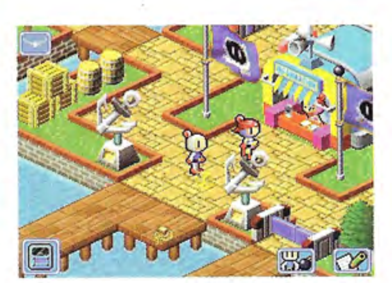


SALTA, PERRA, SALTA En esta prueba controlarás el trampolín sobre el que salta Bomberman. Ojo con las bombas_





¡REVENTARÉIS TODOS COMO CERDOS! Los duelos de los Bomberman han acabado con amistades y han separado familias para siempre. _







EN UN PAIS MULTICOLOR Date un garbeo por los distintos escenarios del Modo Historia para desbloquear los 36 minijuegos_



3+

_GÉNERO **HABILIDAD ESFÉRICA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **HUDSON SOFT**
_DESARROLLADOR **HUDSON SOFT**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.HUDSONENT.COM**



ESTAMOS RODANDO El sistema de cámaras automáticas es mucho menos efectivo de lo que nos gustaría_



ESCENARIOS 3D Mueve los escenarios en la dirección que quieras y recoge gemas: las de color naranja sirven para completar el nivel y las azules para desbloquear extras _





_EVIL PRINCESS

KORORINPA

EL MANDO DE WII SIGUE OFRECIENDO A LOS PROGRAMADORES LA POSIBILIDAD DE AÑADIR UNA NUEVA DIMENSIÓN A LOS JUEGOS MÁS SENCILLOS

A priori, **Kororinpa** tenía todos los ingredientes para ser uno de esos juegos ultracutes que tanto nos gustan por aquí. Y más si tenemos en cuenta que su mecánica parece muy similar a la del *Super Monkey Ball*, que llegó hace unos meses al catálogo de **Wii**.
Al final, hay que reconocer que nos ha gustado pero ni tiene tantos elementos *cute*, ni es tan similar a *Super Monkey Ball*. En el primer aspecto hay que decir que presenta escenarios coloristas pero poco originales y faltos de aquellos detalles que destilaban estilo, por ejemplo, en los *Katamari Damacy*. Además, no encontraremos más personajes que los diferentes tipos de esfera, cada una con su propia física, sí, pero carentes totalmente de carisma (al fin y al cabo, no son más que canicas en forma de cerdo o de sandía).

En cuanto a la mecánica, también utilizaremos el mando de **Wii** para mover el escenario pero en esta ocasión, el radio de movimientos no será tan limitado como en el título de **SEGA**, sino que se puede rotar el escenario en un ángulo de 180º que convierta en cielo, lo que unos segundos antes era el vacío.
Aunque su apartado gráfico no sea nada del otro mundo y los temas de la banda sonora parezcan sacados de una colección de música para documentales, lo cierto es que el sensor de movimiento funciona muy bien con este tipo de juegos y **Kororinpa** realmente termina enganchando.
La parte negativa es que en cuanto alcances un mínimo de habilidad con el wiimote, acabarás enseguida con los cuarenta niveles incluidos (ochenta si contamos el modo espejo) y el único incentivo que te quedará será rebajar tus propios tiempos, probar la física de las diferentes bolas o retar a otro usuario a pantalla partida en el (poco trabajado) modo doble.

_game over





CONCLUYENDO

Es un juego divertido y colorista, pero le falta algo más de personalidad y de contenido, sobre todo si lo comparamos con títulos similares como el magnífico Super Mokey Ball: Banana Blitz y sus cincuenta minijuegos multijugador. Una buena opción para pedir prestado (o alquilar) un fin de semana.


GRÁFICOS


SONIDO

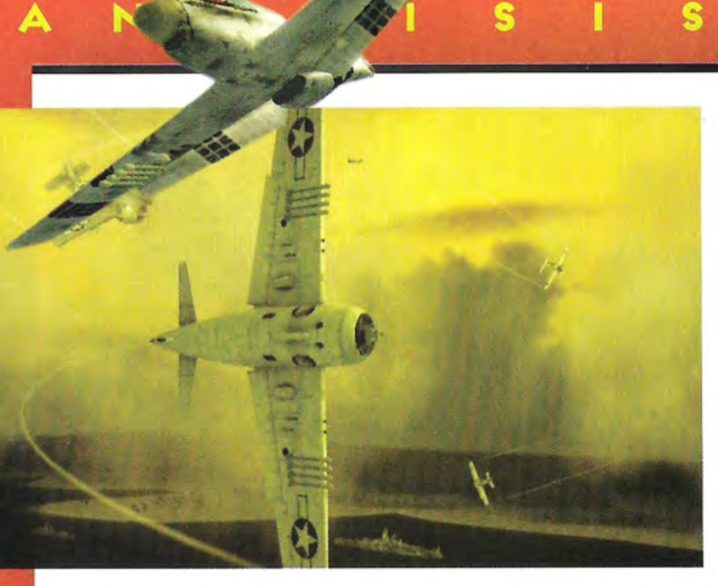

JUGABILIDAD


DURACIÓN

Wii



GLOBAL





PS3 | Wii

_GÉNERO **SHOW AÉREO**
_COMPAÑÍA **UBI SOFT**
_JUGADORES **1-16**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **BLAZING-ANGELS.COM/ES**



ESTÁS AL MANDO Para superar algunas misiones será fundamental el papel del resto de la escuadra._

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII





COMO LA M-30 El número de objetivos y enemigos en pantalla puede llegar a ser en ocasiones absolutamente apabullantes_

Salvo alguna gloriosa y contada excepción, en consola no ha habido demasiadas ocasiones para disfrutar plenamente de los simuladores de aviones. ***Blazing Angels***, que ya conocimos meses atrás en **Xbox 360**, es casi más arcade que simulador, pero también da una excelente oportunidad de pasarlo en grande en **PS3** y **Wii**. Sin ser de lo más realista ni tampoco de lo más bonito que se puede ver en esta consola, en lo que si han acertado plenamente es en el diseño de las fases, que son emocionantes, variadas en objetivos e intensas en acción, y, sobre todo, con un estilo de juego que roza la diversión de un arcade. Sorprendentemente, e incluso si optamos por pilotar con el mando de **Wii** o el Sixaxis, el control de todos los aparatos es sencillo, efectivo y muy suave. Viendo lo que se nos avecina desde la primera fase, con objetivos que parecen multiplicarse tanto en tierra como en el aire, no quedaba otro camino para dar alguna opción al jugador. Sólo el acierto a la hora de dar órdenes a nuestros compañeros de esquadrón y, pese a que duela reconocerlo, los abundantes *checkpoint*, harán que salgamos victoriosos de este auténtico infierno. El mejor consejo que podemos daros es que os curtáis primero bien en Modo Arcade y luego paséis al resto de modos. _DE LÚCAR

PS2

HEATSEEKER



_GÉNERO **ARCADE CON ALAS**
_COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.IRGURUS.COM**

Hace algún tiempo, al oir hablar a los programadores sobre **Heatseeker**, alguien comentó que más valía que el tema de la Impact Cam no fuera la única gran baza de este juego... o acabaría pareciendose a las doce tomas del *jeep* que explotaba en *El Equipo A*: espectacular pero cansino. Por muy impresionante y novedosa que pueda ser una toma de la acción, si no le das al jugador algo divertido, consistente y novedoso, el resultado puede ser hasta el contrario del deseado. Por suerte, en **Heatseeker** lo que menos nos ha llamado la atención ha sido dicha cámara, y sí nos gustó el concepto de juego por ser un arcade total y de los que no dejan ni un sólo segundo de respiro al jugador. La palabra que mejor lo define es excesivo, y no es exagerado decir que es como la reedición de *Afterburner* pero con total libertad de movimientos. Las fases son gigantescas, con decenas de objetivos, misiones que no dejan de aparecer y amenazas que llegan desde cualquier parte. A veces llega a ser agobiante y casi siempre un tanto fantasma, pero acaba por ser de esos juegos que enganchan. Hay muchos aviones, cuenta con un buen número de horas de juego y su planteamiento es brillante, sabedores como son de que gráficamente no le llegan a la suela a ningún *Ace Combat*. _DE LÚCAR











IMPACT CAM Los programadores creían que sería la principal baza del juego... pero menos mal que tiene más cosas que ofrecer._


Retro
xtreme
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
nº5
ABRIL 2007
GRUPO ZETA
MOBARIO
GHOSTBUSTERS
ART OF FIGHTING
THRILL KILL
Splatterhouse
La Casa de Sángrame Roque

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

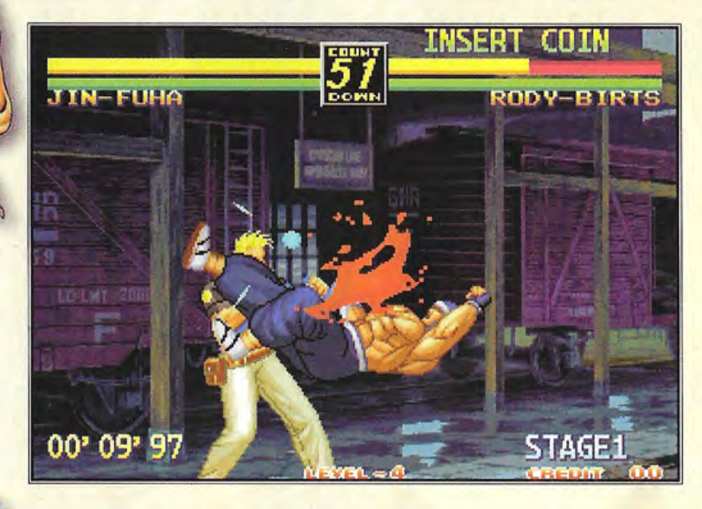
Hay dos motivos por los que me encantan las explosiones de violencia retro. Primero, por lo poco habitual: si ahora los videojuegos se consideran cosa de niños, imaginad hace veinte años. Las explosiones de sangre y desmembramientos eran recibidas por los jugadores entre aullidos de júbilo por lo raro que era presenciarlas. El segundo, cómo no, es la estética: a diferencia de la gráfica putrefacción que permiten las supermáquinas actuales, los juegos de 8 y 16 bits que optaban por el *splatter* pixelado tenían que buscar un equilibrio entre la caricatura, el humor enfermo y la animación bañada en rojo espeso. Nuestro favorito al brillar en todos esos aspectos, cómo no, es **Splatterhouse**. Y este es nuestro homenaje.



ILUSTRACIÓN POR PACO ALCÁZAR



LA PAREJITA Aunque en sucesivas entregas el plantel de luchadores se amplió, estos son los dos protagonistas de la saga. Ryo nos dedica unos movimientos obscenos en exclusiva_





RAREZA Por extraño que suene, las fases de bonus de Art of Fighting cumplen una función más allá de aumentar nuestra por otro lado irrelevante puntuación. ¿Por qué nunca se copian las buenas ideas?_

ART OF FIGHTING NO CAE EN EL OLVIDO

¡Que tiemble Geese Howard!

_CHAIKO

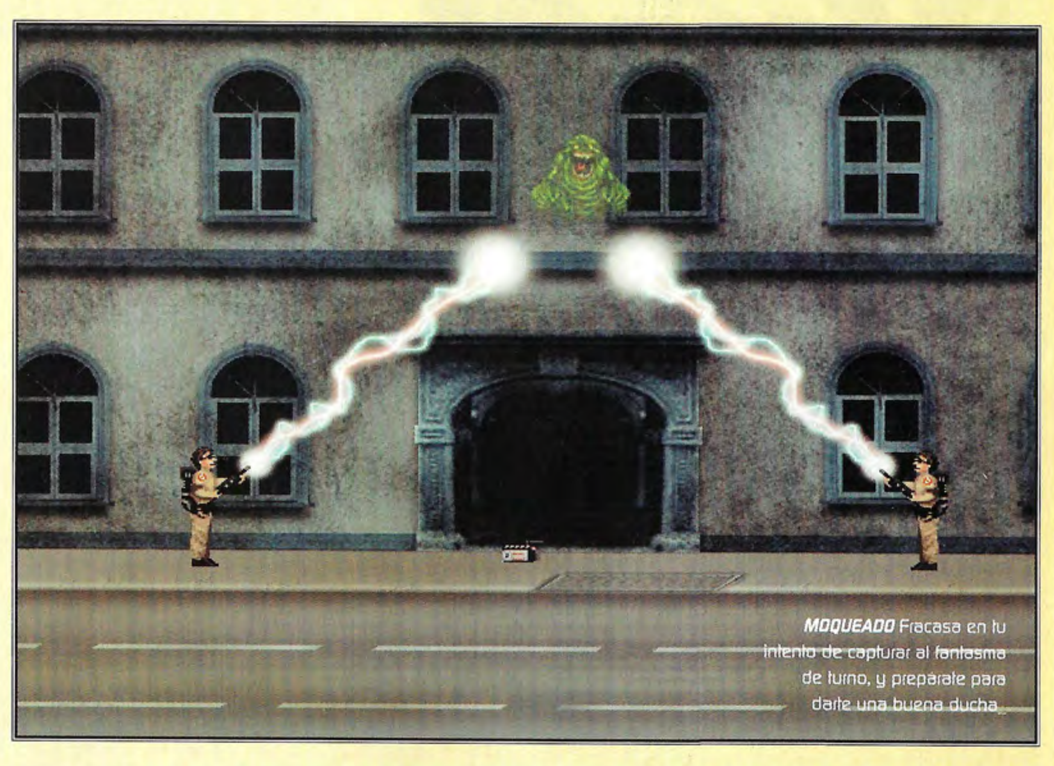
SNK tiene su propia serie de recopilatorios para **Playstation 2**, ***Neo-Geo Online Collection***, y lleva editados cuatro volúmenes (o cinco, según se mire) hasta la fecha. El primero estuvo dedicado a ***Garou: Mark of the Wolves***; el segundo al dueto ***The Last Blade***; el tercero, con dos versiones, a ***The King of Fighters***, siendo el cuarto y último hasta la fecha el dedicado a la trilogía ***Art of Fighting***. Dichos recopilatorios cuentan con algún que otro extra, y modos de juego y tablas de puntuación on-line en Japón, mercado al que están destinados, aunque el recopilatorio de ***Art of Fighting*** vaya a editarse en EEUU en breve. Su llegada a este lado del Atlántico es más que dudosa, pero no podemos resistirnos a darle un breve repaso a la serie: la saga se inicia en **1992** con ***Art of Fighting***, siguiendo el éxito (y compartiendo universo) de ***Fatal Fury***, título que inició la gloriosa andadura de **SNK** en el mundo de la lucha uno contra uno, y del que ***Art of Fighting*** es una precuela. En ***Art of Fighting*** se introduce una barra extra, el *spirit gauge*, que limita los ataques especiales del jugador, además de incluir provocaciones que merman la del rival, un súper-ataque que debe ser previamente aprendido en una fase de bonus, o un espectacular *zoom* sobre personajes y escenarios. En **1994** llega ***Art of Fighting 2***, abundando en lo propuesto por la primera entrega. En **1996** se lanza la que hasta ahora es la última entrega de la serie, ***Art of Fighting 3***. Con esta entrega **SNK** realiza un esfuerzo notable, y utilizan captura de movimientos por primera y última vez en su historia para dar mayor realismo a las animaciones, acompañada de unos gráficos que se cuentan entre los mejores que se hayan visto jamás en un uno contra uno. Aunque **SNK** no ha producido más secuelas, algunos de los personajes de ***Art of Fighting*** son habituales en la popular saga ***The King of Fighters***.

RYO SAKAZAKI Y ROBERT GARCIA, DOS CHULOS DE LOS QUE YA NO QUEDAN





GHOSTBUSTERS STORE Que no se diga que los cazafantasmas no tienen en qué gastarse el dinero que ganan. Armas, coches, trampas, y contenedores_



MOQUEADO Fracasa en tu intento de capturar al fantasma de turno, y prepárate para darte una buena ducha_

HORA PUNTA El tráfico de una Nueva York plagada de fantasmas resulta bastante estrafalario. Además alguien ha dejado tirado dinero en medio de la calzada. Lo normal_

GHOSTBUSTERS

http://www.scottige.co.uk/forum/index.php?topic=16.0

_CHAIKO

Los ochenta no eran muy distintos a los tiempos actuales, y también había juegos basados en películas, muchos malos, otros reguleros, y algunos notables. **Los Cazafantasmas** tuvo su propio videojuego, en principio lanzado para los ordenadores de 8-bits (**Spectrum**, **Amstrad CPC**, **Commodore 64**, etc) en 1984, y después fue convertido a **Atari 2600**, **Sega Master System**, y **NES**, y fue uno de esos juegos notables por el entretenimiento que podía proporcionar, y por asumir a la perfección los elementos más personales de la película. En el juego, una suerte de recopilación de mini-juegos, contamos con un presupuesto limitado que debemos emplear en adquirir material, desde un vehículo hasta armamento. Ya equipados, recorremos el mapa de la ciudad en busca de fantasmas, hasta que eventualmente deberemos destruir a Zuul. En este *remake*, además de un espectacular redibujado de los gráficos originales, encontramos alguna que otra novedad, como el rediseño que han sufrido los fragmentos de conducción, ahora mejor integrados en el juego. Además, se ha mejorado la velocidad del juego en los pasajes que lo requerían, y se ha añadido una sorpresita al final. Como guinda, la integración en la banda sonora de la versión que los thrashmetaleros británicos **Xentrix** hicieron de la célebre canción de **Ray Parker Jr.**

M(OB)ARIO HÚNGARO

Brincos no autorizados

_CHAIKO

A ver si os suena: Mobario tiene una novia llamada Mobaria, que ha sido secuestrada por un ser malvado llamado Pavo. Para rescatarla, Mobario deberá recorrer todo tipo de escenarios, dando saltos, aplastando enemigos, y recogiendo monedas por el camino, hasta llegar finalmente al castillo de Pavo, al que deberá vencer en singular combate. Alguien en **Nintendo** debe estar tirándose de los pelos, ya que mientras ellos oficialmente no han cedido los derechos de explotación de sus personajes en teléfonos móviles, una compañía húngara llamada **Aquajava** ha creado su propia versión móvil de **Super Mario World**, calcando personajes y escenarios, y distribuyéndola gratuitamente. Lo cierto es que el juego es más que notable como conversión móvil del original, pero como plagio que es tiene las horas contadas. ¿Cabe esperar un **Mario** móvil oficial?

MANIOBRA DE DISTRACCIÓN Disfraza a Mario de Luigi, y con suerte los abogados no se darán cuenta del plagio_





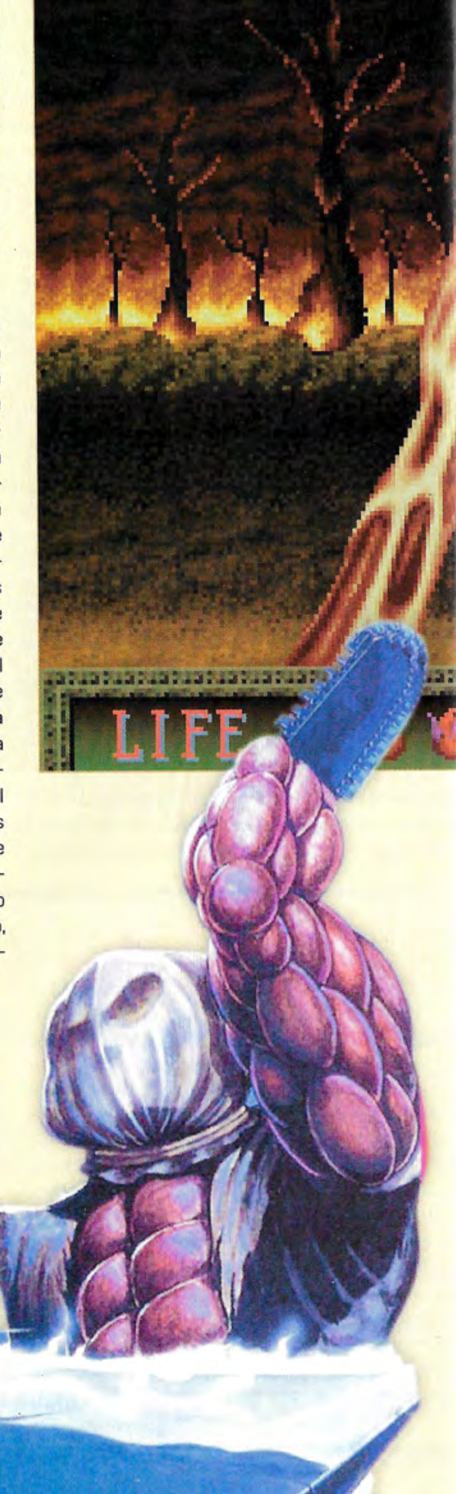
SPLATTERHOUSE

_CHAIKO

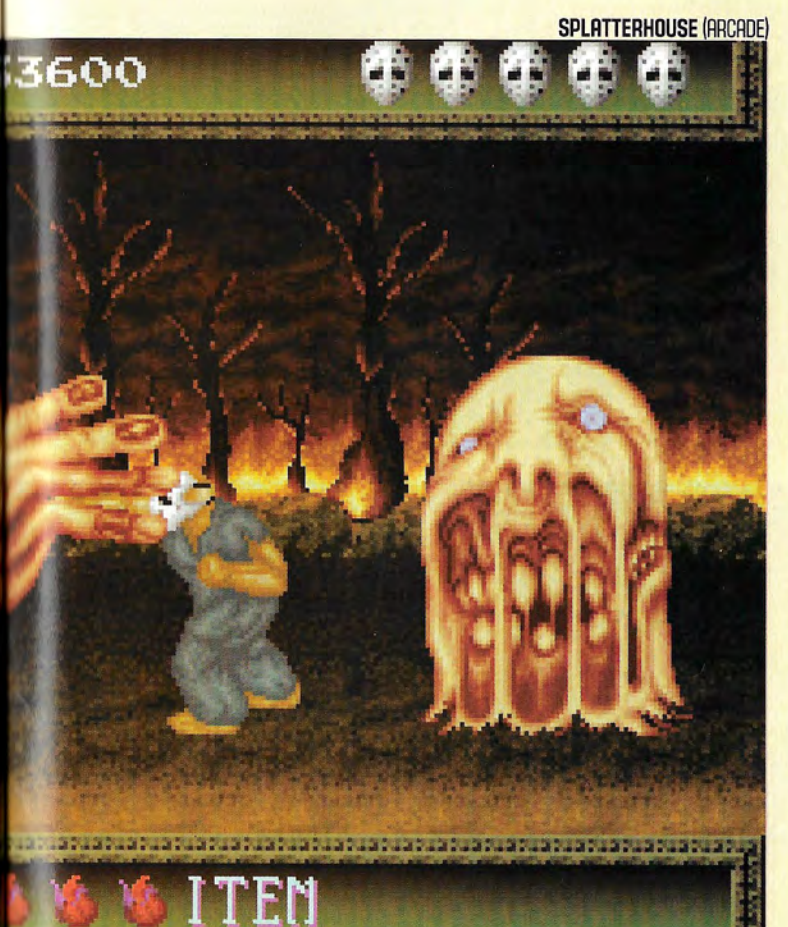
PASEN, DAMAS Y CABALLEROS, ACOMPÁÑENNOS EN NUESTRA VISITA A LA LÚGUBRE MANSIÓN WEST, DONDE RICK PERDIÓ A SU QUERIDA JENNIFER Y SE ENFRENTÓ A GRANDES E INNUMERABLES PELIGROS

_PLATAFORMA **VARIAS**
_DESARROLLADOR **NAMCO** _AÑO **DESDE 1988**
_GÉNERO **SLASHER PIXELADO**

Namco lanza ***Splatterhouse*** en **1988** como juego destinado a salones recreativos, por aquel entonces su principal actividad. ***Splatterhouse*** representa un caso muy particular dentro de la historia de **Namco**, ya que hasta la fecha sus juegos resultaban más bien alegres. Con ***Splatterhouse*** llega el terror a los salones recreativos, la clase de terror sangriento adolescente que ya llevaba unos años moviendo masas en los cines de todo el mundo y creando clásicos de culto, siendo tal vez las sagas *Evil Dead* y *Viernes 13* las que sirvieron para cimentar ***Splatterhouse***. En ***Splatterhouse*** recorremos siete escenarios distintos, todos ubicados en distintas zonas de la **Mansión West**, aunque no necesariamente todos transcurran en el interior de esta. Y precisamente son los escenarios uno de los primeros puntos llamativos del juego, por su variedad y ambientación, en la que todo representa una amenaza: una grieta en el suelo, un cadáver colgando del techo, o incluso un espejo: no conviene despistarse ni medio segundo. Para cada escenario, un *final boss*, y un ejemplo de imaginación bien aprovechada: tan pronto te encuentras con una habitación llena de sanguijuelas megadesarrolladas, como pasas a una habitación encantada digna de **Poltergeist**, en la que hasta la lámpara que cuelga del techo representa un peligro de muerte segura. No faltan, por supuesto, los monstrencos con motosierras por brazos o seres gigantescos que surgen de la tierra, aunque la palma se la lleva el crucifijo invertido de la capilla, misteriosamente suspendido en el aire. Obviamente ***Splatterhouse*** contiene unas dosis de violencia y gore -aunque la sangre que vierten los enemigos se parezca más a mocos- que en 1988 eran algo prácticamente inédito. Cuenta la leyenda que el juego llegó a ser prohibido en determinados lugares de Estados Unidos, y que incluso se convirtió en el primer juego en llevar la etiqueta de aviso parental, cosas ambas que no impidieron que se convirtiese en un fenómeno, como lo haría *Mortal Kombat* un lustro des-







SPLATTERHOUSE (ARCADE)



SPLATTERHOUSE (ARCADE)

RICK HANDHELD_





La versión mas particular de Splatterhouse apareció en forma de pequeña portátil con pantalla LCD en el mismo 1988. En ella se reproducen los elementos básicos en una pantalla dividida en tres niveles: el más bajo la mansión, el central representa el exterior, y en el más elevado están Jennifer y el jefe final. Con cada ronda completada, aumenta la dificultad.

SLASHER POLARIZADO: DESCUARTIZA LOS MALOS Y SALVA LA CHICA_

pués. ¿Qué tendrá la sangre pixelada que a todos nos atrae?

El sistema de juego de **Splatterhouse** no se aleja de los *beat'em-up* primigenios, sin movimiento de profundidad, una curva de aprendizaje muy ajustada, y con poca variedad de movimientos. Esta escasez, lejos de poder considerarse falta de originalidad, tiene una razón de ser: ya que el juego toma como base películas en las que el objeto más cotidiano puede servir para ensartar a alguien. En **Splatterhouse** los puñetazos dejan su lugar a todo tipo de armas: listones de madera, enormes cuchillos carniceros, hachas, una suerte de lanzas decorativas colgadas de una pared, y la inevitable escopeta. Es posible defenderse a puñetazos, pero lo que realmente desea el jugador es golpear con un listón a un monstruo y ver como se estampa, literalmente, contra la pared del fondo, o partirlo en dos con el cuchillo y ver como surge un géiser de sangre verde. **Splatterhouse** surge como reacción a un tipo muy concreto de cine, y se convierte en uno de los pioneros del Juego Espectáculo. Jugable y divertido sí, pero también salpicado de ingentes cantidades de *eyecandy* que le otorgan un magnetismo único.

Splatterhouse conoce tiempo después conversiones para **PCEngine/TurboGrafx-16** y el ordenador japonés **FM Towns**. La ver-



SPLATTERHOUSE (FM TOWNS)



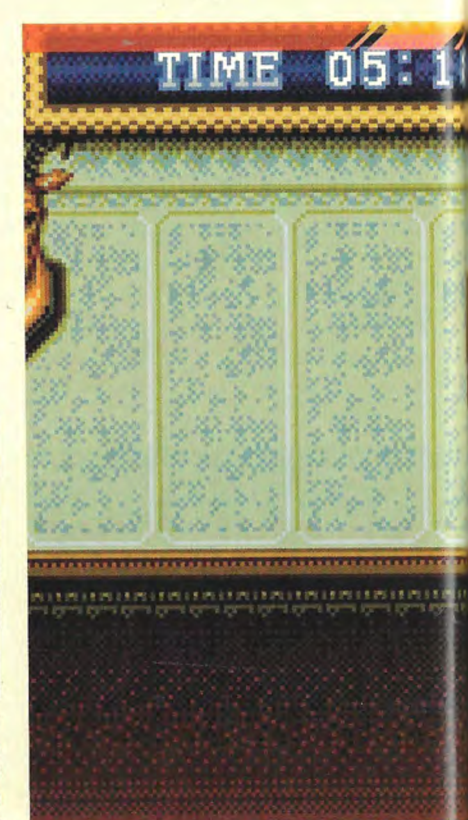


SPLATTERHOUSE (PC ENGINE)

SPLATTERHOUSE RPG_



Han existido varios proyectos de juegos basados en Splatterhouse creados por fans (Splatterhouse SE, Splatterhouse: The Mask Covenant, y West Mansion Horror), pero sólo uno ha llegado a completarse hasta la fecha. 5thMan es el creador de Splatterhouse-2K3, un notable RPG gratuito basado en la saga, creado con RPG Maker 2003, que se actualiza regularmente. En su última versión ha incluido una guía de «splategia». http://splat2k3.illmosis.net/ es la dirección.

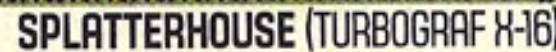


SPLATTERHOUSE 2 (MEGADRIVE)



SPLATTERHOUSE (ARCADE)




SPLATTERHOUSE (TURBOGRAF X-16)



SH: WANPAKU GRAFFITY (NES)



SPLATTERHOUSE 2 (MEGADRIVE)

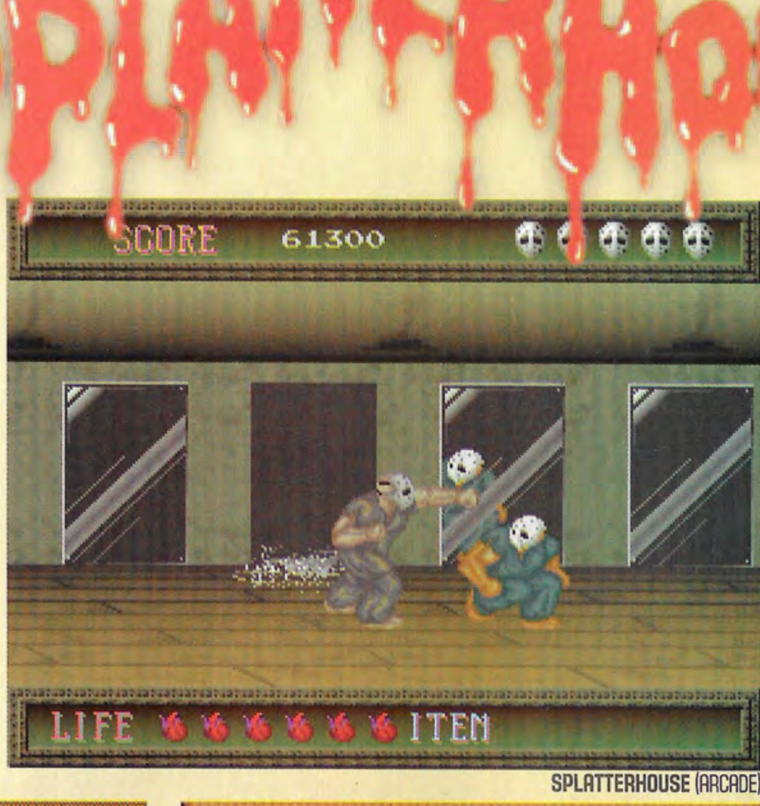
sión de **FM Towns** pasa por ser un calco del original arcade, y toda una rareza para coleccionistas, ya que no salió de Japón. La versión de **PC Engine/TurboGrafx-16** cuenta con animaciones rebajadas, y gráficos y sonido menos detallados, pero por lo demás conserva toda la esencia del original y es una excelente conversión. Como curiosidad, existen diferencias puntuales entre una y otra versión: mientras la de **PC Engine** se ciñe al arcade original, la de **TurboGrafx-16** sustituye la máscara blanca por una roja, y cambia el jefe final del cuarto nivel, el anteriormente mencionado crucifijo invertido flotante, por una cabeza flotante. La conversión de **PC Engine** vuelve a estar de actualidad gracias a su reciente adición a la Virtual Console de **Wii**.

Apenas un año después del arcade, se lanza para **NES** un juego muy particular relacionado con éste: ***Splatterhouse Wanpaku Graffiti***. Un juego que sigue los dictados del original, pero desde un punto de vista paródico, con gráficos *super deformed*, y gotas de humor grueso mezcladas con la violencia. Además se toma a risa su clara influencia cinematográfica, con un equipo de rodaje que grita "*¡Corten!*" al final del juego. Por supuesto, este título jamás abandonó las costas niponas, lo cuál no significa que no pueda jugarse hoy en día con algo de maña. Cosa, por cierto, muy recomendable: es un buen juego, y una digna entrada en la saga, a pesar del (o precisamente por el) tono jocoso y desmitificador.

El relativo éxito de la versión para **PC Engine** le demuestra a **Namco** que la saga neonata puede tener vida fuera de los salones recreativos, y se prepara una secuela oficial. ***Splatterhouse 2*** se lanza en **1992** exclusivamente para **MegaDrive**, que se convierte

SPLATTERHOUSE





SPLATTERHOUSE (ARCADE)

SIETE AÑOS DE MALA SUERTE
¿Si muere el original desaparece la copia? Hasta el propio reflejo de Rick representa un peligro_





SPLATTERHOUSE 2 (MEGADRIVE)



SPLATTERHOUSE 2 (MEGADRIVE)

SAM RAIMI Y JASON VOORHEES QUIEREN SABER QUÉ HA PASADO CON SUS DERECHOS DE AUTOR

en el hogar definitivo de Rick sin que lleguen a hacerse conversiones para otros sistemas ni de este juego ni del siguiente y final a día de hoy. ***Splatterhouse 2*** resulta ser una secuela más que digna, aunque se eche de menos algún elemento extra que denote evolución, y es que al margen del rediseño de Rick, y de la sustitución de enemigos y armas, el juego es básicamente el mismo que ya se vio en los salones recreativos, y da la impresión de ser un trabajo apresurado, teoría que se refuerza al ver lo poco que tardó en aparecer el siguiente juego.

Apenas seis meses después se lanza la que hasta la fecha es la última aparición protagonista de Rick, ***Splatterhouse 3***, de nuevo para **MegaDrive**, y para nuestra desolación no llega a ver la luz en Europa. Si en ***Splatterhouse 2*** se echaba en falta algo de frescura y mimo en el acabado final, con ***Splatterhouse 3*** **Namco** se esfuerza por crear un juego único, y lo consigue, dándole a Rick la despedida que se merece, más allá de realizar una de las maravillas técnicas de **MegaDrive**. El cambio más importante y celebrado es el de acabar con la estructura de simple *beat'em-up* para dar a **Rick** cierta libertad para explorar la mansión, aunque con puertas que pueden ser una trampa y provocar el fracaso, ya que ahora hay también un límite de tiempo para completar cada planta de la mansión. Aunque a simple vista el juego tiene un aspecto similar a sus predecesores, resulta mucho más profundo –ahora sí– y aventurero, acercándolo a *beat'em-ups* más modernos como las últimas entregas de *Streets of Rage* para la propia **MegaDrive**, y alejándolo del modelo *Kung Fu Master*. Además, se expanden las capacidades físicas de Rick: recogiendo los orbes de Eldritch consigue energía para realizar devastadores movimientos especiales

Tras esta entrega la saga desaparece, y con ella Rick, aunque él mismo o su máscara hayan hecho acto de presencia en otros juegos de **Namco** como *Point Blank 3* o *Capcom Vs. Namco*. ¿Volveremos a ver a Rick en acción?

_game over

ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAEROS LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

_CHAIKO





ESPECIAL ULTRA VIOLENCIA

Thrill Kill

Enterrado por violento, ahí es nada

No pocos son los misterios de la industria. Por ejemplo, el *hypeo* de un juego que finalmente no se edita. El ejemplo más claro y sonado entre los aficionados es el título que hoy nos ocupa, **Thrill Kill**. Curiosamente, en un principio iba a ser un bizarro juego de baloncesto dos contra dos con ambientación maya, pero en algún momento de su larguísimo desarrollo a lo largo de cuatro años se convirtió en una reformulación tridimensional hiperviolenta de los uno contra uno de toda la vida. El juego fue desarrollado por **Paradox Development**, e inicialmente debía editarlo **Virgin Interactive**. Y ahí llega su perdición: **Electronic Arts** adquiere **Virgin Interactive**, y cuando se encuentran en sus manos con **Thrill Kill**, ya terminado y listo para ser reproducido, deciden no editarlo al considerarlo demasiado extremo, temiendo que pueda dañar su imagen de marca (la perfecta definición de «ironía»). No contentos con ello, se aseguran de que nadie pueda hacerse con los derechos de distribución del juego, incluso rechazando una oferta de **Acclaim**, por lo que **Paradox** se encuentra con un título esperado que no hay forma posible de hacer llegar al consumidor. Rematando un poco más si cabe todo este dislate, **Electronic Arts** ni siquiera se toma la molestia de comunicar su cancelación a **Paradox**, que se enteran a través de una web. Por último, no se les paga el dinero que debían recibir por completar el proyecto, sino que se les paga en especies: les permiten quedarse con el material informático utilizado en la programación del juego, que a fin de cuentas había sido propiedad de **Virgin**. Tras su batacazo con **Thrill Kill**, el que iba a ser su debut en la industria, **Paradox Development** rentabilizó el motor del juego empleándolo en otros como *Wu-Tang: Shaolin Style*, o *X-Men: Mutant Academy*. En los últimos años el equipo











DIVERTIDO, ORIGINAL, RÁPIDO, SENCILLO, ALOCADO... AL FINAL EL ADJETIVO QUE MÁS PESÓ FUE "SANGRIENTO"

se ha hecho un sitio en la industria trabajando para **Midway** con títulos como *X-Men: Next Dimension* o *Mortal Kombat: Shaolin Monks*, aunque esta ristra de licencias no haga más que acentuar la sensación de que una compañía con ideas fue eliminada del panorama antes de que pudiesen mostrarlas.
A pesar de no conocer un lanzamiento comercial, **Paradox** se las apañó para filtrar el juego por vías alternativas, y a día de hoy es bastante sencillo hacerse con él. Varias son las versiones existentes, variando entre ellas en cosas como la ausencia de las secuencias de video finales de cada personaje, menos pistas musicales, o distintos grados de censura, aunque existe una versión, comúnmente conocida como *Full Uncensored Version*, que pasa por ser la versión completa del juego tal cuál la concibieron sus autores. A excepción, por supuesto, del personaje llamado **The Imp** ("*diablillo*"), que originalmente se llamaba **Senator Lieberman**, en explícita referencia al senador demócrata **Joe Lieberman**, célebre por su cruzada contra los videojuegos violentos y la influencia que estos podían ejercer sobre la impresionable juventud norteamericana.



ADIVINANZA ¿Cómo se defiende un hombre sin brazos de un zancudo, un monstruo, y una enfermera psicópata?_

Thrill Kill presenta una idea bastante particular dentro del género de lucha: hay cuatro luchadores en pantalla, y la idea es que uno acabe con los otros tres. Si se juega con otros tres amigos, las alianzas quedan descartadas desde el momento en el que sólo puede ganar uno. Lejos de presentar un juego de lucha profundo y detallado, la mayoría de movimientos son compartidos por todos los luchadores, a excepción de los *thrill kills*, similares a los *fatalities* de *Mortal Kombat*, que son exclusivos de cada luchador. Para ejecutar un *thrill kill*, el luchador debe rellenar su barra de energía a base de golpear al resto. **Thrill Kill** destaca precisamente por la sencillez y la velocidad de su planteamiento. Además, claro está, de la violencia de su presentación gráfica (aunque siendo justos, palidece ante los niveles actuales).
Aún con todas sus vicisitudes y carencias, **Paradox** consiguió justo lo que se proponía: crear un buen juego de lucha diferente al resto, y en el que cada guantazo tiene la densidad del fin del mundo. _game over

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Wu-Tang Clan es un grupo de hip-hop que extrajo su nombre de una película de artes marciales dirigida por el gran Gordon Liu. Con esos intereses no es de extrañar que decidiesen protagonizar su propio videojuego, y que este consistiese en un intercambio de mamporros. Wu-Tang: Shaolin Style (Taste the Pain en Europa) fue lanzado para Playstation en 1999, y para su creación se utilizó el motor de Thrill Kill. La prensa especializada no le dio más que palos, pero tiene su gracia: cuatro jugadores simultáneos, violencia extrema, banda sonora exclusiva, y una historia narrada mediante buenas secuencias de video. Hoy día el clan aparece regularmente en la saga Def Jam.



PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AUN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



ESPECIAL ULTRA VIOLENCIA



CONNOTACIONES
Una imagen al azar muestra el retorcido sentido del humor de los programadores_

PS2 XBOX

THE SUFFERING

_BEN REILLY

_PLATAFORMAS PS2, XBOX _AÑO 2004
_COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR SURREAL SOFTWARE
_GÉNERO ESQUIZOFRENIA CARCELARIA

¿PUEDEN TENER CABIDA EN UN JUEGO CONCEPTOS COMO LA CULPA, EL SUICIDIO COMO VICTORIA O EL ASESINATO JUSTIFICADO COMO TRIUNFO MORAL? ES MÁS: ¿PUEDEN DARSE EN UN TÍTULO AMBIENTADO EN UNA CÁRCEL DE MALA MUERTE?

The Suffering es un título que pervierte nuestras expectativas desde el principio. Y la primera vuelta de tuerca tiene lugar con el planteamiento: Torque es un convicto condenado por el asesinato de su esposa y dos hijos. Todo indica que él no fue el culpable. Es más, lo lógico es que, siendo el protagonista, el "héroe", no haya sido capaz de esa atrocidad, e incluso él confiesa que sufrió apagones mentales durante aquellos crímenes. Este es el primer error de percepción del jugador: en **The Suffering**, nadie está completamente libre de pecado.

Segundo tortazo: el aspecto gráfico. La rudeza de los escenarios, la aparente tosquedad desvela una elaborada ambientación malrollista, que va a más a medida que avanzamos en el juego. Las retorcidas estancias de la prisión Abbott son cada vez más lúgubres y malsanas, y aún así sólo sirven como buen prólogo de los escenarios exteriores. El ambiente malsano del juego contagia a todos los personajes que aparecen en él. Las criaturas diseñadas por los chicos de **Stan Winston** no son simples monstruos, sino que representan arquetipos según los delitos y tormentos de los ejecutados. Así, el bicho asaetado por jeringas fluorescentes emula al condenado a inyección letal. Y también está el ahorcado, el ejecutado en silla eléctrica, los esclavos coloniales...

Siguiente sorpresa: la eficacia del planteamiento de juego. Para la exploración podemos usar la perspectiva en tercera persona, mientras que en cualquier momento podemos activar una vista subjetiva, que se revela como perfecta para los tiroteos contra los monstruos con el variado arsenal de pistolones y escopetas de que dispone Torque. Y que incluso incide en el desarrollo del argumento: asistir en primera persona a las alucinaciones de Torque, movernos por ellas en tiempo



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

The Suffering tiene una notable secuela, de título genial por lo inusual que resulta: «Los lazos que unen», como si fuera una película de Michelle Pfeiffer. Más allá de tratarse de un intento de hacer caja con la saga, esta segunda parte explica cómo Torque no tuvo nada que ver con la muerte de su familia, sino que todo fue culpa del criminal llamado Blackmore. Todo explicado, ¿no? Entonces, ¿por qué Blackmore se parece tanto a Torque? Nos han vuelto a engañar.

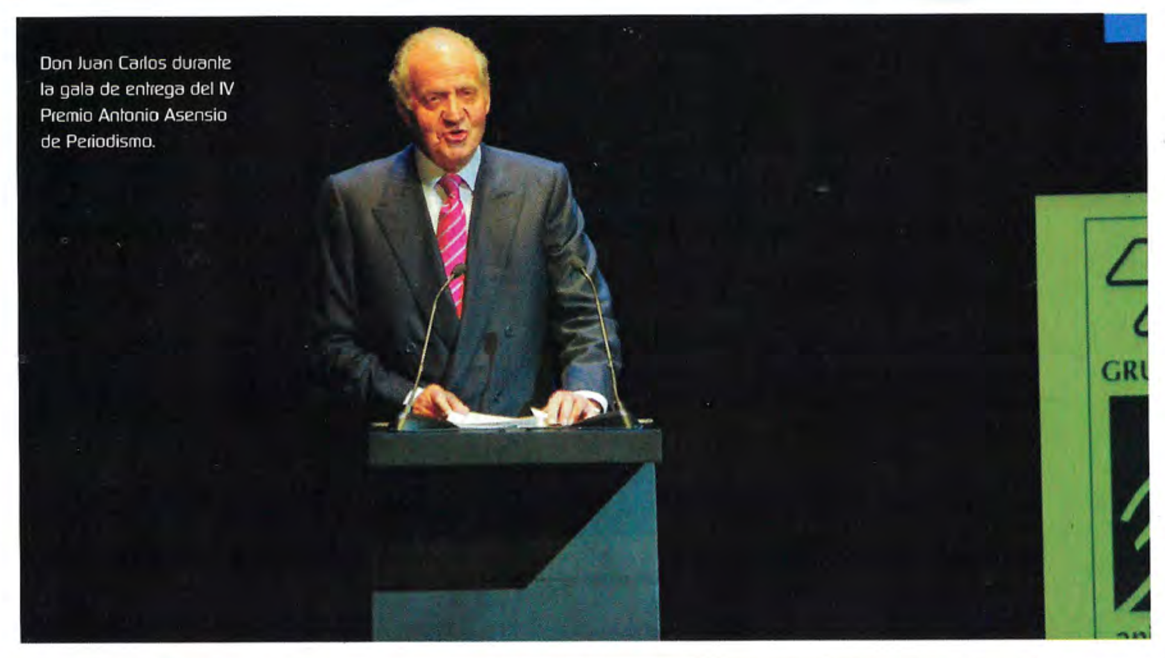
MATAR LO QUE ESTÁ MUERTO
Los enemigos son un dechado de amor y buena planta_

real, son factores que confieren mayor peso a la historia.

Torque es la malla de texturas que oculta inteligentemente a la verdadera protagonista del juego: la moral. Vale, queda claro que en la cabeza de Torque algo ha hecho zip en lugar de zap, porque puede ver a un fantasmal Doctor Killjoy (un delicioso guiño a *House on Haunted Hill*) aleccionándole sobre la podredumbre que habita en su cabeza. Lo que no saben ni él ni el jugador es que esas respuestas están preescritas, llegando incluso a desarrollarse en la secuela del juego. **The Suffering** basa su desarrollo en un sistema de elecciones morales. La bondad o maldad de dichas elecciones influye en nuestros avances: según el acierto o no de nuestros pasos, Torque será pasto de alucinaciones, benévolas o terribles. Pero las alucinaciones benéficas son anticlimáticas, mientras que las escenas más oscuras encajan perfectamente en el desarrollo del juego. Torque es un malnacido y no merece tregua, ni en lo real (raro es el momento de descanso contra los enemigos) ni en lo mental: los *flashes* del pasado muestran cómo uno de sus hijos se suicida, así como la masacre de la que es víctima el resto de su familia. Cuando el cargador de adrenalina de Torque llega al máximo, se accede a la transformación del personaje en una bestia de casi tres metros, con enormes cuchillas en los brazos y capaz de despedazar a cualquier rival. Eh, un momento: ¿cómo es que los ocasionales supervivientes con que nos encontramos no huyen al ver esa apariencia monstruosa? ¿Puede ser que...? Spoiler: sí, **The Suffering** ha vuelto a jugar con nosotros: el monstruo existe sólo en la imaginación de Torque, es una proyección de su mente para enmascarar su locura cuando desata su furia asesina.
Hola Psicología, quiero presentarte a mi amigo el Horror.

VIVIR O MORIR, TU ELIGES
Las decisiones morales determinan la cordura de Torque_





Don Juan Carlos durante la gala de entrega del IV Premio Antonio Asensio de Periodismo.

EL GRUPO ZETA
CIERRA EL 30° ANIVERSARIO

EL COMPROMISO CON LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y LA PRESENCIA DEL REY JUAN CARLOS, EL PRÍNCIPE DE ASTURIAS Y OTRAS PERSONALIDADES HAN MARCADO LOS ACTOS DESARROLLADOS A LO LARGO DEL AÑO.

El Grupo Zeta acaba de cerrar un año importante, el año en el que ha celebrado el 30° aniversario de su fundación. Lo ha hecho con una excelente compañía, el rey **Juan Carlos** y el príncipe **Felipe,** y con la renovación del compromiso asumido en el lejano febrero de 1976 por el fundador, **Antonio Asensio Pizarro,** de la defensa de la libertad de expresión.
Una exposición titulada «Grupo Zeta: El Compromiso Con La Libertad» marcó en Barcelona, ciudad en la que nació el holding, el pistoletazo de salida. La muestra hacía un recorrido paralelo de los hechos que iban marcando la historia de España y el desarrollo del grupo.

El estreno. A su inauguración en Barcelona, en septiembre de 2006, asistieron el entonces presidente de la *Generalitat,* **Pasqual Maragall;** el alcalde de Barcelona, **Jordi Hereu;** el ministro de Industria, **Joan Clos;** el secretario de Estado de Comunicación, **Fernando Moraleda;** el presidente de la Diputación de Barcelona, **Celestino Corbacho** y otras autoridades. La exposición viajó después a Madrid, en octubre, y allí contó con la presencia del presidente del Gobierno, **José Luis Rodríguez Zapatero;** el alcalde de Madrid, **Alberto Ruiz-Gallardón;** la ministra de Vivienda, **María Antonia Trujillo,** y otras personalidades.

La cuarta edición del Premio Antonio Asensio de Periodismo fue otro hito. La organización internacional Reporteros sin Fronteras, dedicada a la defensa de la libertad de expresión, mereció el galardón que recogió el secretario general **Robert Ménard** de manos del rey **Juan Carlos.** Los discursos del Monarca, del galardonado y del presidente del Grupo Zeta, **Francisco Matosas,** fueron un alegato en favor de la libertad.
A la ceremonia asistió una representación del Gobierno, encabezada por la vicepresidenta, **María Teresa Fernández de la Vega.** También estuvieron presentes **Esperanza Aguirre,** presidenta de la Comunidad de Madrid; los alcaldes de la capital, **Alberto Ruiz-Gallardón,** y de Barcelona, **Jordi Hereu;** el fiscal general del Estado, **Cándido Conde Pumpido,** y otros miembros de la judicatura, como **Baltasar Garzón.**
El 30° aniversario del Grupo Zeta se sumó a la salida a la calle del número 10.000 de El Periódico de Cataluny a, el pasado 12 de diciembre. El príncipe de Asturias celebró ambos acontecimientos con una visita a la redacción, en la que pasó todo el día. Asistió al consejo de redacción, se interesó por la información, departió con toda la redacción y tuvo un almuerzo de trabajo con la dirección.

UN HOLDING DE COMUNICACIÓN CON VOCACIÓN DE CRECIMIENTO.

Con un sólido recorrido de tres décadas y con presencia en casi todos los sectores del mundo de la comunicación, el Grupo Zeta mira al futuro, en palabras del vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah, «con proyectos que garantizan más presencia en este complejo sector. Ser un grupo europeo de comunicación es nuestro objetivo para los próximos años». Según Asensio, «los planes pasan por una presencia creciente del Grupo Zeta en el mundo global de la comunicación, incluso más allá de las fronteras europeas, manteniendo una independencia y una confianza en nuestra capacidad para crecer sin compromisos ni ataduras».



Joan Clos, Antonio Asensio Mosbah, Francisco Matosas, Pascual Maragall, Fernando Moraleda y Jordi Hereu en la inauguración de la exposición en Barcelona.



José Luis Rodríguez Zapatero junto a Antonio Asensio Mosbah y Alberto Ruiz-Gallardón en la exposición «Grupo Zeta: El Compromiso con La Libertad» en Madrid.

EL REY PONE EL BROCHE DE ORO AL 30º ANIVERSARIO

ANTONIO ASENSIO MOSBAH HACE ENTREGA A DON JUAN CARLOS DE UN EJEMPLAR ÚNICO DEL LIBRO CONMEMORATIVO.

El rey Don Juan Carlos recibió en audiencia en el Palacio de la Zarzuela al editor y Vicepresidente Ejecutivo de Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah, al que acompañó su madre, Chantal Mosbah, con motivo del 30º aniversario de existencia que ha cumplido este grupo editorial.

Antonio Asensio Mosbah hizo entrega a Don Juan Carlos de un ejemplar único del libro conmemorativo "Grupo Zeta. Antonio Asensio, el compromiso con la libertad", elaborado por Jesús Rivasés, José Oneto y Alfonso Palomares, obra que recoge la trayectoria del holding de comunicación y de su fundador, Antonio Asensio Pizarro, fallecido en 2001 a la edad de 53 años.

El Vicepresidente Ejecutivo de grupo Zeta agradeció a Su Majestad la audiencia concedida, puesto que suponía un broche de oro a los actos conmemorativos del 30 Aniversario de Grupo Zeta celebrados desde marzo del año 2006 hasta la fecha. Antonio Asensio recordó la figura de su padre como impulsor de este gran grupo de comunicación y reiteró el respeto y cariño que Grupo Zeta mantiene hacia la Monarquía española por el papel tan importante que ha desempeñado en la consolidación de la democracia en nuestro país y el restablecimiento de las libertades, valores que forman parte tambien de la línea editorial del Grupo.

Entre los actos celebrados durante el 30 Aniversario han figurado la gala de entrega del IV Premio Antonio Asensio de Periodismo, que fue presidida precisamente por Don Juan Carlos, en la que se galardonó a la organización internacional Reporteros sin Fronteras; una exposición en Madrid y Barcelona sobre el desarrollo y evolución editorial del Grupo y un gran suplemento de más de 400 páginas en el que se narraba la historia de España de forma paralela a la del holding, con un importante despliegue gráfico. Asimismo, el Príncipe Don Felipe visitó la redacción de El Periódico de Catalunya en diciembre, con motivo del 30 aniversario y coincidiendo con la salida del número 10.000 del diario.



TOPS

xtreme

01 RESISTANCE: FALL OF MAN (SONY C.E.) PS3
02 MOTORSTORM (SONY C.E.) PS3
03 GEARS OF WAR (MICROSOFT) XBOX 360
04 VIRTUA FIGHTER 5 (SEGA) PS3
05 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS (KONAMI) PSP
06 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (KONAMI) DS
07 GHOST RECON AW 2 (UBI SOFT) XBOX 360
08 VIRTUA TENNIS 3 (SEGA) XBOX 360/PS3/PSP
09 BURNOUT DOMINATOR (EA GAMES) PS2/PSP
10 GUITAR HERO II (ACTIVISION) PS2

GAME

PLAYSTATION 2

01 FINAL FANTASY XII
02 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007
03 PRO EVOLUTION SOCCER 6
04 TEKKEN 5 (PLATINUM)
05 THE WARRIORS

XBOX 360

01 GHOST RECON ADVANCER WARFIGHTER 2
02 CRACKDOWN
03 LOST PLANET: EXTREME CONDITION
04 GEARS OF WAR
05 NINETY-NINE NIGHTS

WII

01 SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS
02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
03 RAYMAN: RAVING RABBIDS
04 WARIO WARE: SMOOTH MOVES
05 RED STEEL

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN
03 MTX: MOTOTRAX
04 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007
05 NEED FOR SPEED CARBONO

NINTENDO DS

01 SPECTROBES
02 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
03 BRAIN TRAINING
04 MARIO SLAM BASKETBALL
05 NEW SUPER MARIO BROS.

¡LOS GANADORES!

CONCURSO GHOST RIDER

PREMIADOS (1 JUEGO + 1 CAMISETA + 1 PÓSTER)

TANIA LUQUE RIVERO (MADRID)
ALBERTO PEÑA ALÉS (JAÉN)
JOSÉ E. PASCUAL PADILLA (MURCIA)
JOSÉ M. GARCÍA SILGADO (CÁDIZ)
JOSÉ SILVA PRADOS (MADRID)
RAMÓN LUQUE CIFUENTES (TOLEDO)
ANSELMO REVILLA SANTOS (VALENCIA)
ALEJANDRA BENEGAS (SEVILLA)
MIGUEL PRADO GARCÍA (BARCELONA)
CARLOS GRANADOS LÓPEZ (ZARAGOZA)

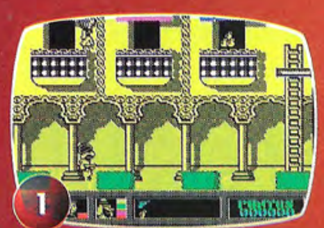
PREMIADOS (1 JUEGO)

JOSÉ A. CARRILLO GONZÁLEZ (TENERIFE)
CARLOS A. NARANJO ALEMÁN (LAS PALMAS)
DOMINGO SÁNCHEZ MIRA (MADRID)
LUZ DERLI DÍAZ SILVA (JAÉN)
SILVIA BEATRIZ ROMERO (TENERIFE)
Mª CARMEN AGUSTÍN BERNABÉ (MURCIA)
ANTONIO LÓPEZ SÁNCHEZ (GRANADA)
ISIDRO GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (CASTELLÓN)
DAVID PIQUER MIGUEL (VALENCIA)
LUIS ROCA DEL PINO (TARRAGONA)

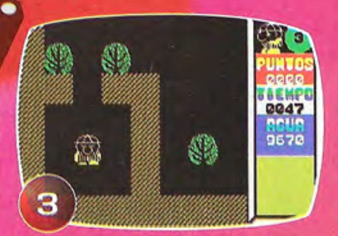


LA EDAD «DE ORO» DEL SOFT ESPAÑOL

SUPERJUEGOS XTREME, CON LA COLABORACIÓN DE HARDCORE-GAMER.NET, SIENTE LA NECESIDAD DE PONER A PRUEBA A SUS LECTORES CON PALABRAS ESDRÚJULAS Y TESTS COMO ESTE. IDENTIFICA EL TÍTULO DE CADA UNA DE ESTAS CAPTURAS Y ENVÍANOS UN EMAIL A **xtreme.superjuegos@grupozeta.es** CON LA MAYOR CANTIDAD DE RESPUESTAS CORRECTAS POSIBLES. ¡DEMUESTRA QUE NOS MERECES, MENDRUGO!







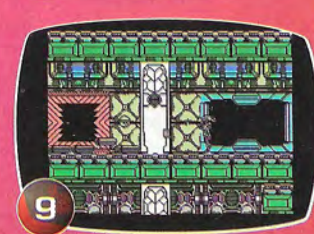






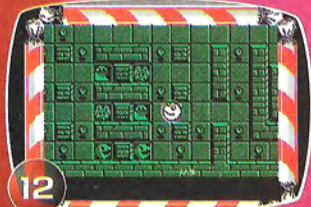






























IDENTIFICA LO QUE BUENAMENTE PUEDAS...

...Y GANA

UNA CAJA DE 1200 PIEZAS DE PIXELBLOCKS

CEDIDO POR HARDCORE-GAMER.NET.

Envía tus respuestas a **xtreme.superjuegos@grupozeta.es** y, por una vez, presume de algo consistente.

ULTIMO GANADOR...

BLUEXITO (100%!!!)

SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR: **01** God of War • **02** Superman 64 • **03** Def Jam Vendetta • **04** Bruce Lee • **05** Psychonauts • **06** Ke Rulen Los Petas **07** Manhattan Dealers • **08** Flunky • **09** Turbo Sprit • **10** Kult • **11** Ulises • **12** Rygar • **13** Emmanuelle • **14** Vampire's Empire • **15** Whopper Chase • **16** Clay Fighters **17** Headhunter • **18** Clock Tower • **19** Eternal Darkness • **20** Pokemon Snap • **21** Judge Dredd • **22** Ghost Pilots • **23** Ghostbusters • **24** Where Time Stood Still **25** Spy Vs. Spy • **26** Rocket Ranger • **27** Nosferatu • **28** Three Weeks In Paradise • **29** Weird Dreams • **30** Friday The 13th


¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA CARTOON NETWORK!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALO!
EL VÓMITO VISCOSO DE Ed, Edd n Eddy™
¡SORPRENDE A TUS AMIGOS!
CARTOON NETWORK
¡NUEVA IMAGEN!
CN
CARTOON NETWORK™
EL VÓMITO VISCOSO
GUÍA DE USO EN EL INTERIOR
EL PRINGUE MOLA
¡PARTICIPA Y GANA PREMIOS DE ALUCINE!
CÓMIC EXCLUSIV Y CÓMO DIBUJA
¡YA ESTÁ AQUÍ LA PS3!
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network

Mando inalámbrico con sensor de movimiento SIXAXIS™

CADA ACCIÓN UNA REACCIÓN





PLAYSTATION 3